Fantasy Style
SWM
軟體世界
SOFT WORLD MAGAZINE
2004 / 1 月 177 期
附贈 Mega Disc 石盤
動爆試玩區
Secret Weapons Over Normandy、
蠻野英雄3、Hellhog XP……
動畫展示區
The Matrix Online……
多款遊戲修正檔、共享軟體盡在其中
仙境同盟會
RO完全實況追蹤
仙境傳說最新物價表
仙境傳說新二轉職業
賢者、詩人&舞孃、
鍊金術士技能配點法
希望ONLINE
天堂II：混沌的年代
東方傳說ONLINE
三國演義ONLINE
新天上碑
天翼之鍊
EI
獨立別冊呈現
線上期刊室
攻略圖書館
魔戒三部曲
王者再臨
終結魔幻完整圖文解說
神話世紀-泰坦單人戰役過關全提示
危機最前線二戰爭策略關卡指南
究極GAME館
富甲天下四 爆笑三國益智四度出擊全覽
戀愛盒子online 全創新漫畫式線上戀愛交友
軒轅劍外傳蒼之濤 新天書系統及動畫大披露
激戰足球學園 運動RPG校園發射魅力
真・倚天屠龍記 點數配置、絕世武功全解
女人要有錢 電視戀愛劇大富翁電玩版
三國演義online 赤壁之戰 赤壁歷史戰役猶如親臨現場
吞食天地ONLINE軍團學園 攻城戰技巧方法全解析
萬王之王二 國產線上先驅全新出擊
羅馬：全面戰役 古羅馬時代戰場重現
無盡的任務2 線上遊戲經典霸主續作
極地戰嚎 值得期待的FPS最新鉅作
RO人物收集&抽獎卡
帥酷頭飾&古代飾品系列：
亡者三角巾、妖耳、
狸貓帽、海盜頭巾、
歌劇怪人面具、
古代敏捷別針
遊戲仙人研究室
漫畫連載
安德烈斯 星家放映室
西卡隆王國的危機
大富翁7 內容完整呈現試玩報導
智遊網 虛擬網卡自由悠游全訪問
軒轅劍外傳蒼之濤 「軒睹為快」首映會現場重現
安德烈斯 遊戲實用周邊
大富翁7
超古錐 實用停車告示牌
安德烈斯
遊戲精彩抽獎
安德烈斯 遊戲相關光碟
本期封面
仙境傳說 夢想天空
最搶手新版光碟 + 開卡1個月免費序號
超商・書店退書截止日期93年03月25日
ISSN 1605-2722
9 771605 272000 01
Printed in Taiwan
封面設計/蘇執斐
全球華人電腦門市・便利超商・書局 均售
台灣 NT $199 香港 HK $48 馬來西亞 RM $25 加拿大 CAD $18 美國 US $12

買RO夢想天空系列產品就送月卡一張！

送你30天開卡無限暢遊

〈僅供開新帳號使用〉

請於2004年1月31日前開卡儲值，逾期無效。

飛翔開卡包

飛翔特價NT$49元

- 夢想天空資料片1片
- 使用手冊1本〈含操作說明＋地圖〉
- 100點開卡點數〈僅供開新帳號使用〉

12月15日產品上市

燕姿開唱包

燕姿特價NT$99元

- 夢想天空資料片1片 ・100點開卡點數〈僅供開新帳號使用〉
- 燕姿專屬光碟〈獨家燕姿夢想天空60秒新曲、擁抱波利可愛燕姿超新造型桌布、獨家新二轉職業造型桌布、甜美可人燕姿螢幕保護程式〉
- 燕姿專屬新造型使用手冊1本〈含操作說明＋地圖〉

12月15日產品上市

夢想起飛包

夢想特價NT$420元

全通路

- 夢想天空資料片1片
- 使用手冊1本〈含操作說明＋地圖〉
- 儲值月費卡1張
- RO特別版年曆一套
- 虛擬寶物「天使頭盔」刮刮卡1張

大家趕快去買喔！

12月11日搶先發售

福袋夢想包

福袋特價NT$199元

- 夢想天空資料片1片 ・使用手冊1本〈含操作說明＋地圖〉
- 隨機得到儲值月費卡或150點儲值點數卡或100點儲值點數卡一張
- 超值福袋〈超卡哇依RO電動牙齒清潔機、RO新視覺系T恤等大禮隨機送〉

12月15日產品上市

OK便利店『RO 新二轉 重裝上陣』

集兩張RO產品包內所附「RO二轉重裝上陣」二轉抽獎卡，即可獲得RO超值好禮（郵戳為憑，數量有限送完為止），並還可以參加抽獎喔！

12/1～12/31寄回仙境傳說點月卡封套兩張，亦可參加RO歡慶聖誕大抽獎活動！

獎品有 RO鑰匙圈、RO筆組架，更有鍊金術師專用的三洞+8鋼斧哦！

詳細活動規則以官網公佈為主，欲知詳情請上網查詢：ro.gameflier.com

以上贈品 遊戲新幹線保留更換之權利 一切活動以實際官網ro.gameflier.com公佈為主

研發 GRAVITY 代理 遊戲新幹線 發行 智冠科技股份有限公司

ro.gameflier.com
翱翔天際，擁抱夢想！
史上最浪漫線上冒險遊戲，
全新七大職能即將展開！
夢想天空
RAGNAROK
ro.gameflier.com
仙境RO伝説
強力衝擊職業生態 全新二轉
充滿神秘魔法咒文 天空之城
再度激發戰鬥潛能 幻獸新怪
詩人舞者超強視聽 合體神技
謎樣神器無限精練 百鍊神兵

ro.gameflier.com
夢想天空
ro.gameflier.com
RAGNAROK
仙境RO伝説
超越期待的七大新二轉職業 耀眼起飛！！
7-11獨賣
來爾富獨賣
3C通路獨賣
特價NT$285元
魔法聖騎士十字軍
神祐之光、無限強襲！ Crusader
魔法百科書賢者
奇幻領域、精靈聖使！ Sage
闇夜壞天使流氓
元氣滿載、活力十足！ Rogue
遊戲上市、開站日期以官網公佈為主，欲知詳情請上網查詢：ro.gameflier.com
遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本廣告提供資料僅供參考。

就在智遊網
中華電信 HiNet
月繳功能！！
仙境RO伝説 ONLINE
RO點,月卡88折！
史上最優惠方案
喜歡RO的玩家您在找尋便宜又實惠的點、月卡嗎？
馬上到智遊網！
買月費卡，立即省下42元！
買點數卡，立即省下18元！
活動期限:92年11月14日至93年1月13日止
限時限量10,000名 ❖ 使用線上購點機制，遊龍卡全面9折 ❖
代理 遊戲新幹線 發行 智冠科技股份有限公司 中華電信 HiNet
網址http://www.free-card.com.tw/
● 線上儲值 ● 電子商務 ● 活動資訊 ● 遊戲討論 ● 都在智遊網啦！
智遊網

STARGATE ONLINE
星空之門
STARGATE ONLINE
sg.gameflier.com
花花立普
★最有趣的星空任務
★最人性的感情指令
★最百變的裝備組合
★最可愛的寵物精靈
因為網路遊戲會定期更新調整，一切資料以當時遊戲中之現況為準，本資料將不另行修正。

化敵為寵 可愛鬥陣！

買1/5 第60期e-play
線上遊戲情報雜誌就
送CLOSE BETA版光碟，
1/10歡樂展開
封閉測試！！

只有可愛不夠看，
組織自己的寵物軍團，實用的可愛才最 ***high***！

YO～
精靈一路相依賴，各有不同的可愛，
命令去打怪，一種精靈制一怪，
強化裝備更利害，練功路上少阻礙，
任意取名隨你愛，餵它飼料長的快，
任務幫你來解開，冒險路上包你笑開懷，YO～
無奈缺錢說拜拜，捨得把它抓去賣，
迴轉一下好運跟著來！！

大消息啊！
索特王宣布
「網路遊戲暗殺團」
準備成立了！
YA!!
太棒了！！

講到殺人我最行啦！！
只要索特王一聲令下，我「在百萬軍中取敵將首級，如探囊取物」啦！
MADE IN TAXAS
嘰!!
嘰!!
才不是
那樣！！

所謂遊戲暗
殺團啊！
可不是那麼簡
單的啦啦啦！

第一，他要有專心
一致的意念從早到晚
不懈怠的練武，
而且要針對同一款網
路遊戲進行研究，絕
不輕易放棄。

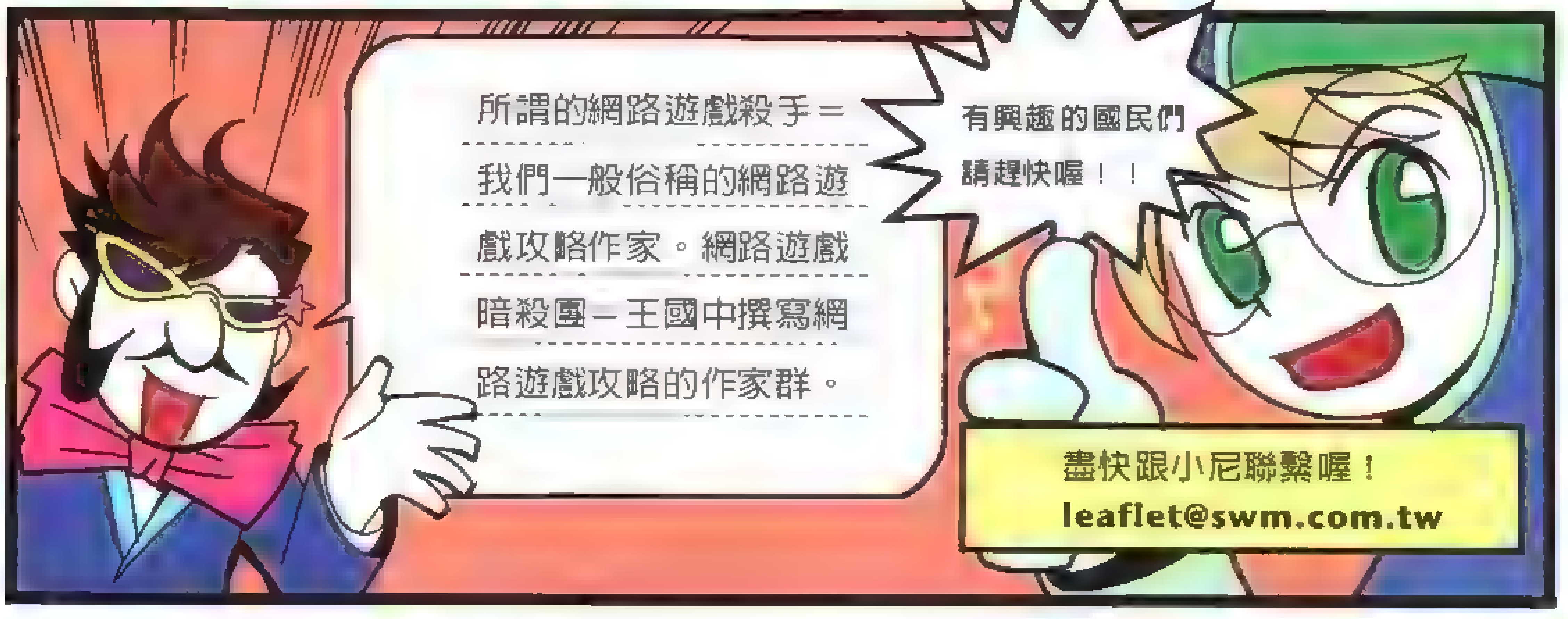
第二，他要在遊
戲中廣結善緣，
杖義疏財，
以獲取最多的
情報來源。

第三，他要品
學兼優，國文科
成績一流，
喔～
床前明月光....
然後....
又能利用最短的
時間找出達到最
高等級的方法。

想當年我也是王國內一等一的殺手呢！

那麼成為網路遊戲殺手到底由什麼好處呢？
好處可多了喵～
1 你能獲得不錯的報酬，再也不用為沒錢買月卡煩惱！！
2 在遊戲中成為名人，到處受人敬仰。
3 未來更有可能獨力成立新王國，自己當國王呢！
可以參考上一期的「向上委員會」吧？

耶！「網路遊戲暗殺團」實在太酷了！
讓我們共同為成為殺手而努力吧！
我都聽不懂耶！！到底「網路遊戲殺手」是什麼啊？


所謂的網路遊戲殺手＝我們一般俗稱的網路遊戲攻略作家。網路遊戲暗殺團－王國中撰寫網路遊戲攻略的作家群。
有興趣的國民們請趕快喔！！
盡快跟小尼聯繫喔！
leaflet@swm.com.tw

安德烈斯王國 地理概述

預言之塔
• 石盤上市大預言 •
P250～251
攻略圖書館
P197～225
魔戒：王者再臨 P198
神話世紀-泰坦 P210
P218
仙人研究室
P184～191
大富翁7 P184
智遊網 P188
軒轅劍外傳蒼之濤 P190
祕技開發室
P226～227
漫遊者旅店
P244～249
遊戲劇場
P30～33
究極Game館
P53～95
雷甲天下四 P54
戀愛盒子ONLINE P58
軒轅劍外傳蒼之濤 P60
足球激鬥學園 P64
真倚天屠龍記 P68
女人要有錢 P70
玩家救濟所
P252～255
歐茲鐵匠鋪
P260～273
MegaDisc石盤遺跡
P258～259
尼爾斯廣場
P34～44

世界瞭望台-東方觀測站

獨立別冊 線上期刊室

安德烈斯王城

皇家藏寶庫

超值寶藏國民大放送

皇家畫室

皇家放映室

魔王的洞窟

遊戲向上委員會

仙境同盟會

RO完全實況追蹤

遊戲工坊

出　版 PUBLISHMENT

發行人兼社長 王俊博 Chin-po wang Publisher
發行所 智冠科技股份有限公司
電話 886-7-8150988轉223、224
投稿信箱 高雄鳳政18-69號信箱
電子郵件 editor@swm com.tw
全球資訊網 http //swm com tw

訂購服務 Order & Service

訂閱查詢 (07)8150988轉263、267
劃撥帳戶 智冠科技（股）公司
劃撥帳號 41941895
雜誌．軟體線上訂購
遊戲快遞購物網站
http://www gamexpress.com tw

支援廠商 INFO & PRINTING

法律顧問 寶鼎法律事務所
台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086
FAX：886-2-27085628
製版印刷 中華彩色印刷股份有限公司
台北縣新店市寶橋路229號
TEL：886-2-29150123
FAX：886-2-29189049

國內行銷業務 DOMESTIC CIRCULATION

智冠科技股份有限公司
南區 高雄市前鎮區806擴建路1-16號13樓
TEL：(07) 8150988 FAX：(07) 8151992
北區 台北市南港路二段99-10號
TEL (02) 27889188 FAX：(02) 27889295
中區 台中市忠明路464巷4號1樓
TEL：(04) 2020870 FAX：(04) 2060610

天堂
II
混沌的年代

吼!!給我個機會感動吧!!
ID 蒼天無極 職業：半獸人戰士 地點：刑場 等級26
沒錯!!我愛網路生活!!更愛天堂II!!
在動畫裡的攻城戰中，當每個人都舉起武器朝向目標時...
像是在吶喊著，『衝啊!!為勝利與榮譽而戰!!』
我的心止不住地鼓動著，熾熱的心簡直無法平靜。
天堂II啊!!我的同伴都在那裡等著我!!
www.lineage2.com.tw
NC TAIWAN

安德烈斯王國

演出人員

柯里克

網路購物目前越來越流行，現在在網路上幾乎什麼樣的東西都買得到。看樣子老柯的生意也可以e化發展了！這樣子省掉運銷通路費用，應該能賺得更多吧！

遊戲仙人

話說年底將屆，各種線上遊戲強作也紛紛出籠，像是RO資料片—《夢想天空》、《天堂2》、《希望online》等，莫不是眾人注目之焦點，本仙人為了各位國民的福利，也決定在寒冬之中來個熱情大放送，首先就是本期附贈RO開卡將可以免費暢玩一個月！接下來的下一期還會有更多更好的贈品，就請各位拭目以待了喔！

索卡爾

在玩完《桃太郎電鐵11》之後，我又跑回去玩RO了，因為終於存夠錢買了把水屬性十字巨劍，現在正在金字塔地下2F打米洛斯，而米洛斯的崩裂術跟大地之槌真是討厭，尤其是大地之槌，常常不小心被敲昏之後就升天了，連着翅都救不了@@

索特王

國內的遊戲產業目前正屬於最艱條的時代，本王看著一大堆的舶來品、進口貨在國內大大受到歡迎，不禁有點為國內遊戲產業擔心。如果有好玩的國產遊戲上市，請各位國民要多多支持才是。

尼爾斯

寒流連續來襲，天氣寒冷到，尼連出門的慾望都沒有，就剛好趁這時機好好在家玩遊戲囉！最近最常玩得就是NBA.LIVE 2004了！除了實際操作模式外，遊戲中的經理模式又比前代更增加許多變化，看著尼的公牛對邁向八連霸，那種感覺真是……爽啊！

歐茲

老歐目前用家裡的舊電腦，也不是太舊，還有P3等級，灌了幾款新的網路遊戲來試試，結果竟然都跑不動。看樣子配合年底推出的幾款網路遊戲，想玩的人要趕快去存錢買新的配備了！尤其是顯示卡，一定要選好一點的才行。

G魔王

因為在夜市吃完飯後，沒事晃去看去拍賣的"帳棚"(找不到更好的形容詞了……汗)，看到有賣我大學那時十分喜愛的推理作家—西村京太郎之短篇小說，當下就買來看了^^，因為進社會比較忙碌，所以荒廢了當初喜歡看推理小說的樂趣，不過因為這本短篇小說，我又開始重拾閱讀推理小說的樂趣，反正上大號的時候又沒事做……汗，就拿這些時間來看小說好了……爆，因此上網找到林白出版社的網頁，開始利用其郵購來買些小說回來看^^，目前先買了西村京太郎的5本小說來看，本來最想看的是十津川警部的鐵道系列，不過都沒有，而且只有5本而已，真是希望有出版社可以一系列出他的小說啊……

藍斯洛

爆竹一聲除舊歲！又到了過年的時刻了～直接讓小藍不禁想起了去年舉辦的春酒晚宴時，王國的成員們在御前所表演的世界名劇—天鵝湖，真的是令人「印象深刻+刻骨銘心T.T.!」(王國內的男性成員一律都穿天鵝裝，而且由老編帶頭)。不過目前安德烈斯王國的尾牙劇本還沒有產生，但歷經多次春酒宴的「洗禮」及經驗，希望這次的劇本不要再是什麼《白雪公主大戰七個小矮人》或是什麼《無敵鐵金剛大戰木蘭號》之類的～疑～我講到哪裡去了^^

蕾蕾公主

最近一次的強烈地震，真是令蕾蕾太害怕了＞＜，不過為了保持公主應有的儀態，蕾蕾可是強作鎮定，等待危機離去，其實已經腿軟了說！不過，在此呼籲國民們，地震來臨時，要趕緊跑到空曠場所避難唷！

阿雷斯

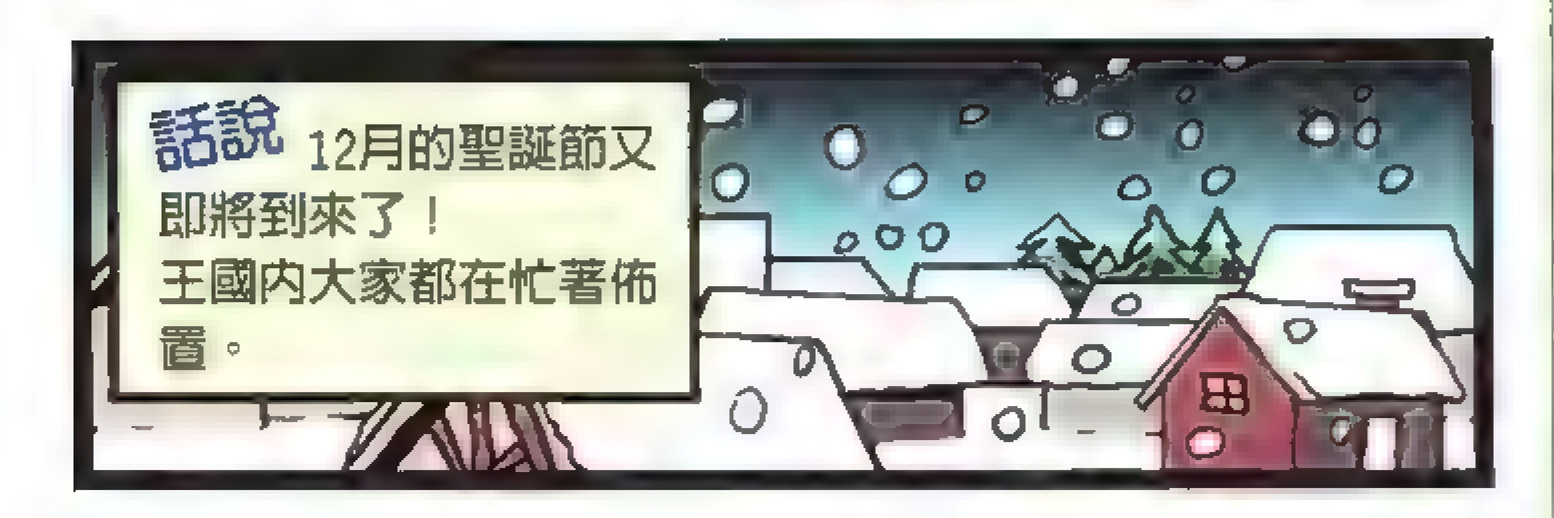
喔耶～魔戒3終於上映了！趕完稿的這天剛好可以去看，只是寒流來臨，騎著ㄅㄨㄅㄨ在寒風中騎個半小時，真是可憐的……我朋友@@，難為他辛苦大今天從高雄騎回屏東來陪我們看電影，真是神勇！叮叮噹～叮叮噹～鈴聲多響亮～～來過聖誕節去。Merry X'mas \^o^/

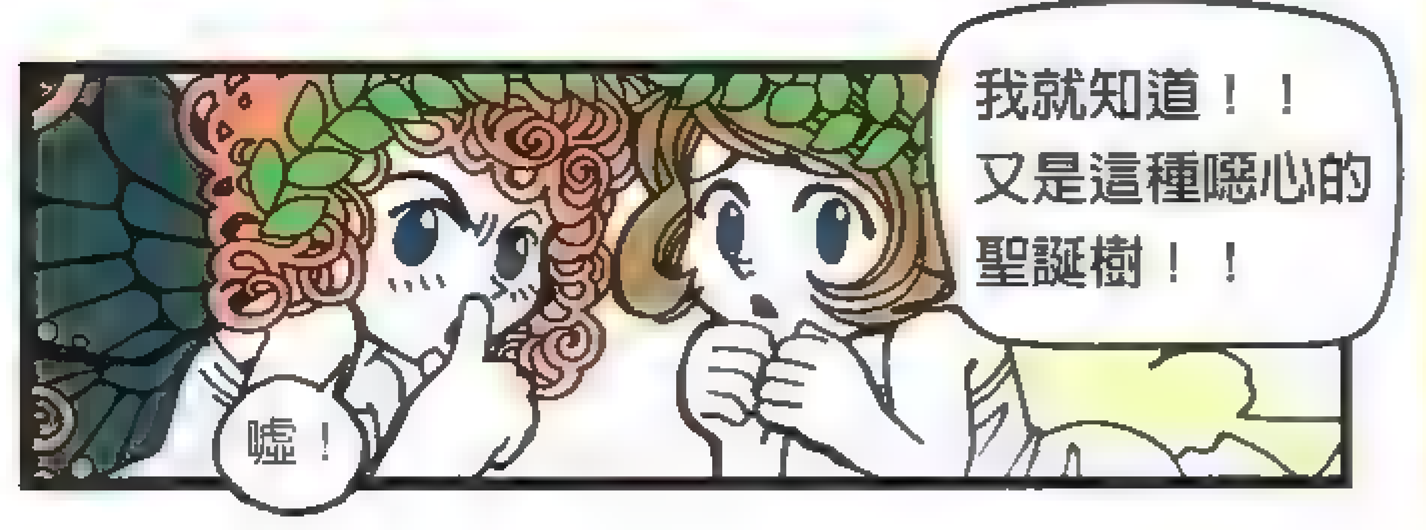
沙雷納

魔戒旋風再起，挾帶著強大魔幻潮流，衝擊人類心中的幻想國度，想必這次的冒險旅程將一波三折，影響之廣，又將久久不能平息吧！而我，沙雷納，不管高雄空氣再糟、天氣再冷，都要披上鎧甲，突破重重人牆，殺進電影院！

天堂
渾沌的年代
天堂II 無限感動112
● 2004年1月9日感動上市
● 售價 112元
● 內含 免費體驗7天序號 紀念版遊戲主程式雙光碟 最精采112頁天堂II感動體驗導覽 GASH使用流程DM
www.lineage2.com.tw
NC TAIWAN
NCSOFT

廣告神殿等待大家來參拜歐！





廣告森林神殿參拜熱線

愛德琳女神 advertise@swm.com.tw

凱莉小天使 kelly@swm.com.tw
高雄專線（07）8151063

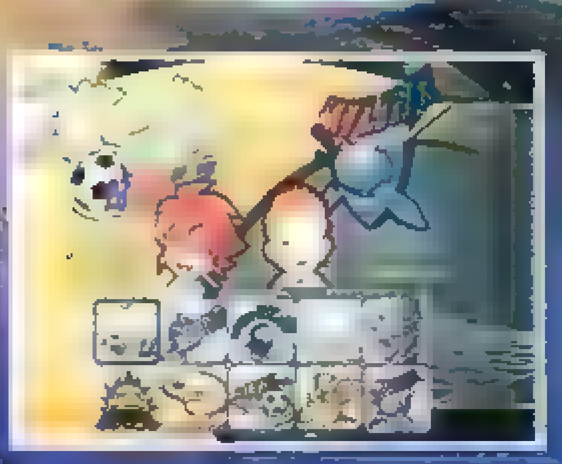
珍妮小天使 jany@swm.com.tw
台北專線 27889118-248

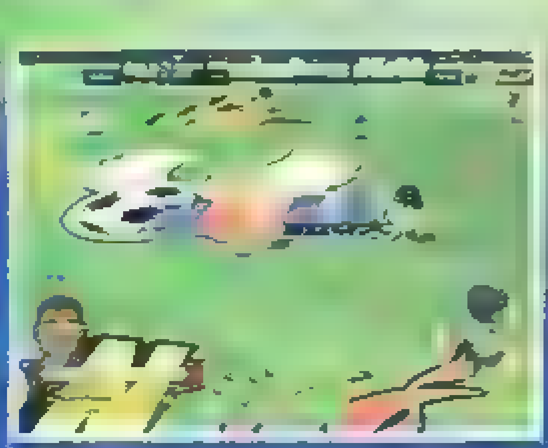
夠嗆！
才敢大聲
Ergotech
人因科技
Multimedia Headset
吶聲
震動型
震動式
隱藏式MIC
隱藏MIC
隱藏式MIC
豪華型
抗噪音型
折疊型
標準型
人為本的科技先驅
人因科技股份有限公司
ERGOTECH TECHNOLOGY CO.,LTD
http://www.ergotech.com.tw
PC Computing
THE A LIST

號稱史上最弱的Q大足球隊正面臨著廢隊危機！！
唯有你，能夠帶領他們邁向全國冠軍！！

★寒假預定・熱血上市★

激戰足球學園
Phantasy Soccer Q





武俠RPG

小魚兒與花無缺的生死決鬥即將展開．．．

誰勝誰敗

完全掌握在您的手中！

隨包附贈
紀念珍藏名信片

玩家的支持！

總銷售量狂破60萬

專業的肯定！

- 2000年CEM STAR
  最佳國產角色扮演遊戲
- 電腦玩家第三屆遊戲金像獎
  編輯評選最佳國產遊戲
  編輯評選最佳導演獎

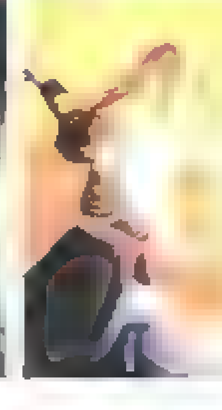
古龍原著

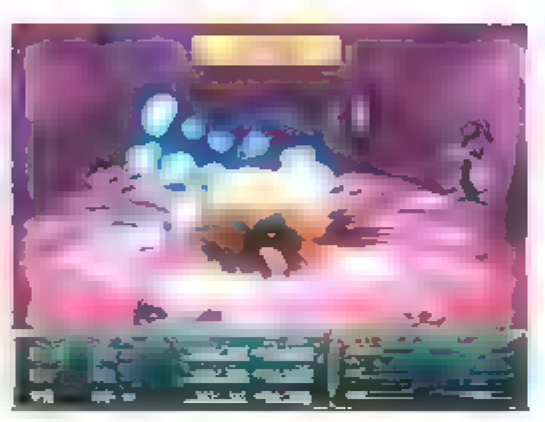
新絕代雙驕

1＋2 合輯

武俠鉅作．重出江湖　雙重樂趣．一次擁有

同時收錄新絕代雙驕一、新絕代雙驕二兩款經典武俠角色扮演遊戲





好玩更勝456
大富翁7
RICHMAN
NT$660

三十萬玩家引領期盼之最暢銷PC遊戲第三彈
虛擬人生
VIRTUAL LIFE
Virtual Life 3
Copyright(c) 2003 Inventec Corporation All Rights Reserved
英業達集團
明日工作室
TOMOR.COM
清新的遊戲風格
有趣的卡片戰鬥
多種的職業體驗
豐富的命理測試
怪獸價：349元

軟體世界

安德烈斯王城

本期的國民排行榜似乎還沒有重大變動的跡象，除了由遊戲新幹線所代理～唯一新進榜的《EI~On-line》以及再回榜的《金庸群俠傳On-line》之外，各款遊戲還是在榜上做近身肉搏戰，所以本王越來越相信近期內很難有大作可以在殺入十名內了，因為接下來即將要登場的就是2004年初的「線上遊戲淘汰賽」！各家線上工坊當心囉～

而隨著時序進入了冬天～過年的腳步也慢慢的近了，而各家工坊在過年期間難免會推出一些麻將類的遊戲軟體，以因應年節的假期需求，反正應應景，再趁機再賺一筆～相信這種事國民們已經習以為常了吧！反正是大過年，大家高興就好！呵～呵～呵～（疑～這不是聖誕老公公的笑聲嗎？）

叮叮噹～叮叮噹～鈴聲多響亮～想到今年的聖誕節、新年[redacted]興奮的不得了了，但隨之而來的[redacted]好卡在雜誌出刊，所以不管怎麼說都要先把工作給順利完成才行^^!!

工坊銷售排行榜本期的變動也不大，新上榜的遊戲則有美商藝電工坊所推出的《NBA 2004》、遊戲新幹線的《EI-LINE》及光譜資訊工坊的《魔幻精靈3》，而最令小藍興奮不已的事就是本期上榜至16名的《戰慄時空之絕對武力》，這款FPS的經典之作又回到了銷售榜上了，因為小藍也是此款遊戲的擁護者啦，而且常常一坐下去玩就是七、八個小時，並且練就了一身高強的本領（雖稱不上高手，但中手也不為過的啦～）^^看來《戰慄時空之絕對武力》的熱潮又回溫了，小藍又該到網咖報到了～啊～本期忘了報榜了　算了～各位國民們自己看先～

國民排行榜

■統計日期：11月25日～12月15日
■資料來源：軟體世界第176期人氣調查表

名次	遊戲名稱	代理/發行	類型	上回	票數
1	仙境傳說	遊戲新幹線	線上角色扮演	上回1	1621
2	奇幻仙境	智冠科技	動作角色扮演	上回5	765
3	仙劍奇俠傳3	大宇資訊	角色扮演	上回2	730
4	幻想三國誌	宇峻科技	角色扮演	上回3	692
5	信長之野望～天下創世	台灣光榮	模擬策略	上回6	624
6	天翼之鍊	[illegible]	線上角色扮演	上回4	574
7	Ei Online	[illegible]	[illegible]	新登場	566
8	金庸群俠傳Online	中華網龍	[illegible]	再入榜	543
9	吸血鬼之殤	[illegible]	[illegible]	上回10	456
10	蒼龍少年	[illegible]	[illegible]	上回8	421

工坊銷售排行榜

■統計日期：11月01日～11月30日
■資料來源：協力商店

名次	遊戲名稱	上回	票數
1	仙境傳說	上回1	10836
2	金庸群俠傳Online	上回2	4625
3	吞食天地Online	上回3	4508
4	幻想三國誌	上回4	2943
5	NBA 2004	新登場	2674
6	天堂	上回6	2642
7	神話世紀	再入榜	2519
8	三國演義Online	上回15	2436
9	仙劍奇俠傳3	上回8	2337
10	天翼之鍊	上回10	2273
11	Ei Online	新登場	2109
12	奇幻仙境	上回12	2041
13	魔獸爭霸3	上回5	1914
14	魔幻精靈3	新登場	1831
15	勇者泡泡龍4	上回17	1716
16	戰慄時空之絕對武力	再入榜	1665
17	封神Online	上回18	1558
18	虛擬人生3	上回14	1517
19	VR中華職棒	上回19	1314
20	天使之谷	上回16	1219

調查協力商店

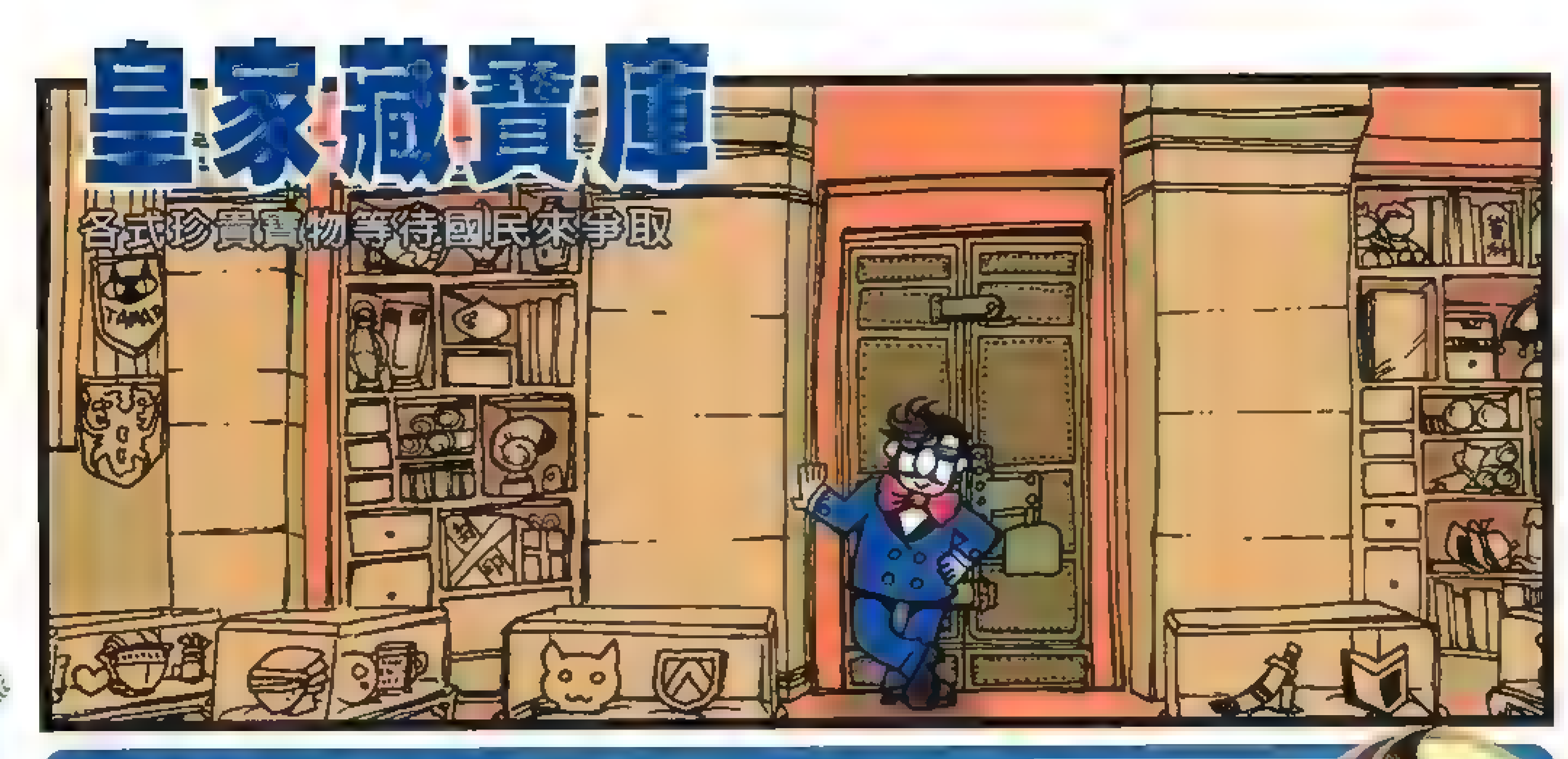
北區　震耕電腦　創世紀電腦　丸升文化　銀色星球　資捷電腦　金玉堂　佳美科技　大發資訊　上和資訊　太和堂　展書　板劇

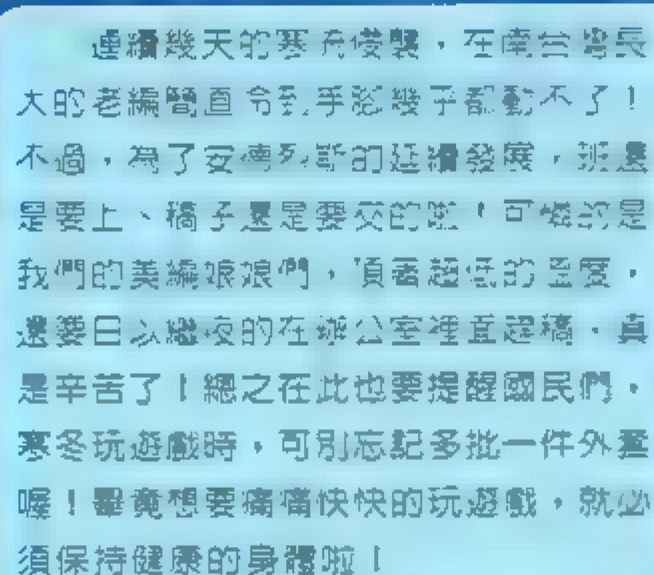
中區　儀品電腦　有榕電腦　諾貝爾圖書城　J2　光南書局　墾腳石圖書　新世紀書局　亞洲心資訊　唯數書局　大大書店　山民圖書　全亞通　日本橋

南區　哈特　贈仁文化廣場　光南書局　日本橋　多米資訊　青年書局　儀品　順發3C

皇家藏寶庫

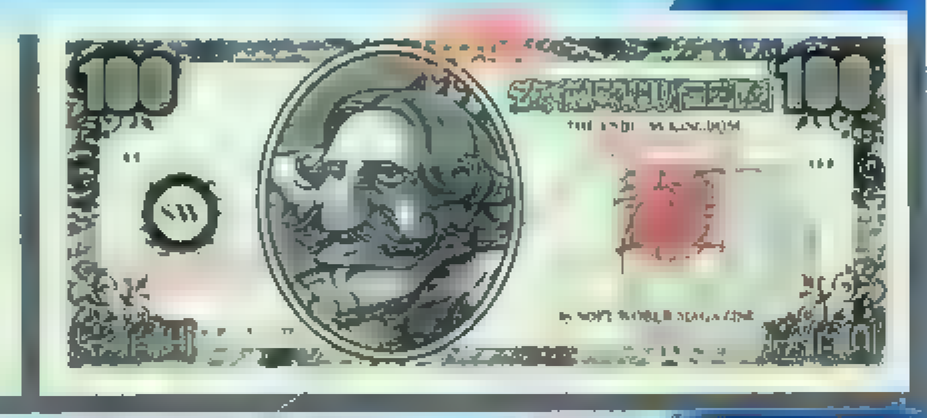
各式珍貴寶物等待國民來爭取





連續幾天的寒流侵襲，在南台灣長大的老編簡直冷到手腳幾乎都動不了！不過，為了安德烈斯的延續發展，班還是要上、稿子還是要交的啦！可憐的是我們的美編娘娘們，頂著超低的溫度，還要日以繼夜的在辦公室裡直趕稿，真是辛苦了！總之在此也要提醒國民們，寒冬玩遊戲時，可別忘記多批一件外套喔！畢竟想要痛痛快快的玩遊戲，就必須保持健康的身體啦！

說到玩遊戲，相信大家都知道好用的鍵盤和滑鼠也是很重要的啦！本月為了慶祝2004年的到來，特別提供20組市價上千元的「昆盈極光無敵手 滑鼠鍵盤組」，做為限時兌換贈品。手上有50S幣的人請手腳要快，因為限時兌換20組，20組換完後活動即結束。所以，請在雜誌出刊後，以Emial至老編信箱的方式預定兌換，或傳真至07-8151064預約兌換，只要寫上「我要以50S兌換昆盈極光無敵手 滑鼠鍵盤組」並詳明姓名地址即可，請馬上行動！S幣妙用無窮，老編在此呼籲大家愛用S幣，多多收集S幣，謝謝！



老編印　發出日期印　S幣的十位數序號　鋼印

安德烈斯王國S幣兌換MENU

A1. 台碩 Aspeed　Zeus 電腦

兌換額度

35000S

參考規格
- Intel Pentium 4
- 256MB RAM
- 40GB HD

A2. PlayStation2

兌換額度

12000S

A3. 柯達 DX3700 數位相機

兌換額度

11000S

A4. Palm m125

兌換額度

8000S

A5. IBM 60GB 硬碟

兌換額度

4000S

G1 昆盈極光無敵手滑鼠鍵盤組 20名

兌換額度 50S 限時兌換

注意事項

1. 電腦或硬體部份會隨新產品的推出更換項目或降低兌換額度
2. 有限量的贈品（如20名），兌完為止，兌換前最好先Email給老編確認是否有存貨。老編信箱Chief@swm.com.tw。
3. 未發行的遊戲可預約兌換，但需等遊戲發行後才能寄出。
4. 手中有S幣者，亦可Email老編建議兌換之贈品，如面紙一包等等。
5. 若S幣序號與他人重覆，暫時無效等待鑑定調查。

本月 皇家藏寶庫－開運鑑定團

委託工坊：大宇資訊
委託名產：大富翁七＋限量大富翁娃娃置物筒＋大富翁大骰子

鑑定價格 954元

大富翁系列不愧為王國內最高人氣的遊戲之一，只見鑑定回函如雪花般的飛來，讓老編光是整理計算這些回函，就忙得手忙腳亂了。在此恭喜中獎的國民們囉！

大富翁七＋限量大富翁娃娃置物筒＋大富翁大骰子

雲林縣 張毅焱 陳雅雯 屏東縣 曾冠禹

大富翁大骰子・17名

台北市 程毅智 林士凱 盧督勳 台北縣 龔師珈 程學芳
曾智田 賴冠銘 台中市 張辰豪 陳芝宇 林全增 台中縣
黃永輝 彰化縣 楊博仁 嘉義市 朱威誠 高雄市 李佳霖
高雄縣 曾志成 王寶蓁 屏東市 魏丕傑

大富翁娃娃置物筒・17名

台北市 李德晉 蘇國祥 趙可婷 台北縣 賴建瑋 林煌軒
新竹市 陳有秦 陳彥頤 桃園縣 [illegible] 苗栗縣 賴尚霖
台中市 李鶯禎 彰化縣 楊博[illegible] 南投縣 陳[illegible] 台南縣
張[illegible] 蔡亞涵 高雄市 王盈樺 高雄縣 吳佩珮 花蓮縣
田祖劭

委託工坊：亞太線上
委託名產：彩虹冒險－麻吉弟弟簽名紀念T-Shirt＋護腕＋寶物增援包

鑑定價格 811元

麻吉弟弟可是媽媽姊姊們的最愛啊！看看寄回來的回函裡面，平均年齡好像比平常的要高上一些喔！看樣子叫他做「媽媽殺手」肯定名符其實喔！

彩虹冒險簽名紀念T恤＋寶物增援包・5名

台北縣 蕭育達 彰化縣 鄭凱平 高楷鈞 高雄市 林佳妮
屏東縣 曾冠禹

WCG背包・10名

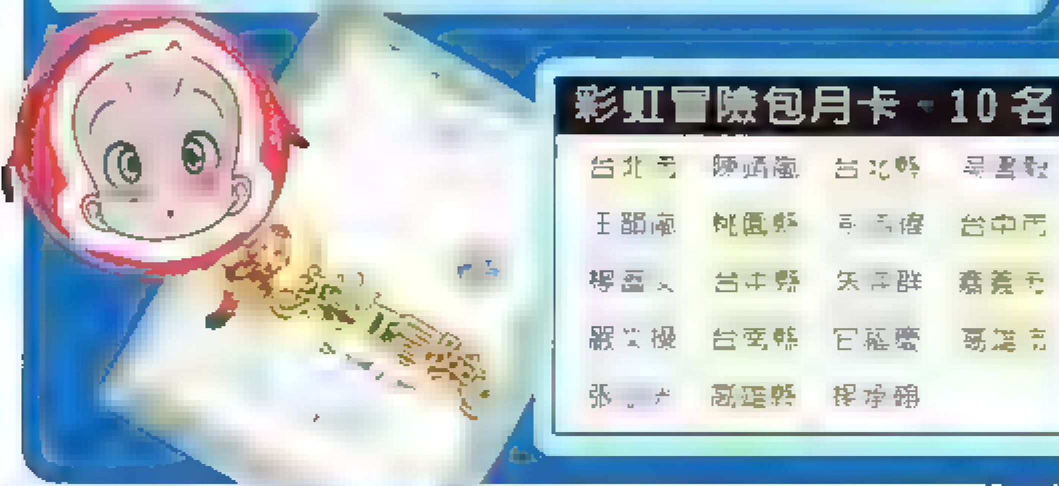
台北市 許竣雄 台北縣 廖科瑜 陳志學 台中縣 陳志冠
鄭博遠 彰化市 蘇錦賢 南投市 劉志煌 嘉義縣 李哲瑋
高雄市 黃弘竣 屏東縣 孔柏雄

WCG護腕・10名

台北市 劉呂明 邱裕森 台北縣 楊順仁 台中縣 王偵權
彰化縣 黃俊修 台南市 凌莉雯 高雄市 陳淑華 魏正心
高雄縣 方湘瑩 台東市 施鴻基

彩虹POLO紀念衫・10名

基隆市 張嘉文 台北縣 謝弘宇 新竹縣 鄭凱承 台中市
石詠勳 台中縣 劉益辰 陳汶森 劉益昌 彰化縣 邵鴻先
台南市 李京中 高雄市 楊任鴻



彩虹冒險包月卡・10名

台北市 陳靖嵐 台北縣 吳嘉敏
王韶甯 桃園縣 [illegible] 台中市
楊喬文 台中縣 朱宇群 嘉義市
嚴文楨 台東縣 巨龍慶 高雄市
張[illegible] 高雄縣 程宇翔

WCG紀念公車票夾・10名

台北縣 吳文心 桃園縣 陳依萍 桃園市 鍾珮瑜 台中市
王悅傳 台中縣 蔡紹君 彰化市 馮佩伶 彰化縣 藍啓訓
南投縣 林孟君 台南市 洪偉倫 高雄市 王亭云

獎品規格以實物為準，規格若有變動將另行告知，得獎者須自付贈品稅。

迎接2004年 國民大獎
開倉濟民大放送

勝盈國際

昆盈極光無敵手滑鼠鍵盤組 40名

為了提供手上沒有S幣或來不及跟時充換的國民們，也能有獲得這一組無線滑鼠鍵盤組的機會，我們大方的勝盈國際又決定再提供40組極光無敵手做為本次國民大獎的贈品。有了這一組無線鍵盤滑鼠，玩家們玩遊戲時就再也不用正正經經坐在桌前了！你大可以抱著鍵盤、手拿滑鼠，或坐或躺、或跑或跳，隨你怎麼高興玩喔！

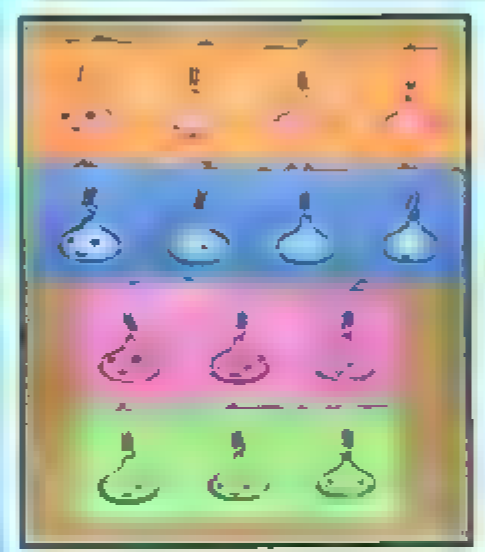
遊戲新幹線

國內目前人氣度最高的仙境傳說，當然不會錯過這次好的犒賞國民的機會讓！遊戲新幹線工坊主人，當場準備了一堆的壓箱寶交給我們，可愛而且實用的RO周邊，可是很多國民們夢寐以求的喔！

仙境傳說T恤護腕組 20名

穿上RO的T恤、戴上RO的護腕，不論你是用來運動還是平常逛街，穿戴上去就絕對會是路上眾人的焦點目光喔！其實王國內的成員啊，可是有人每天都穿著這T恤來上班的喔！

波利吊飾組 50名

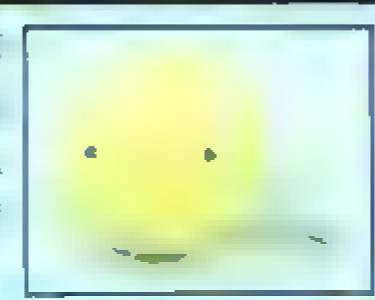


可愛的波利，目前幾乎已經是王國內最受歡迎的遊戲人物了！當然它造型的周邊商品也是不計其數的喔！其中最受歡迎的就是這組手機吊飾組了！不僅可愛新穎，而且設計精美，想要的國民們可要趕快把握機會喔！

億泰利多媒體

黃毛小雞（一組8隻）2名

超超級可愛的黃毛小雞，相信看過的人一定愛不釋手啦！這可是億泰利工坊主歸國代理回來的超人氣商品喔！把它擺在桌上當裝飾品，每天看著心情都會變好啦！



天上碑手機吊飾 9名

身為國內熱門線上遊戲的新天上碑，一直有一群死忠的玩家支持著！如果帶著這個吊飾參加網聚，相信你的戰友一定會羨慕死你啦！

中華網龍

可說是三國武俠類線上遊戲龍頭的中華網龍，當然也不會錯過這樣一個回饋國民的機會啦！本次提供以可愛著名的「吞食天地ONLINE」多樣周邊，相信是國民們連作夢都會想要的啦！

巴豆妖娃娃 10名

在吞食中最受玩家喜愛的巴豆妖，那可愛的模樣可連老編也很喜歡說！現在國民們有機會擁有實體的巴豆妖娃娃了！數量只有十名，想要的人除了要快寄回函之外，也要多多祈禱幸運之神降臨喔！

吞食天地文具鉛筆盒 20名

以巴豆妖為造型的文具鉛筆盒，不僅可愛而且實用，不管是收藏、自用還是拿來送人，都非常的有價值喔！老編手上本來還有好幾個，都被家裡的小孩搶光了說！害老編還想自用都沒辦法。

大宇資訊

軒轅劍筆記本 5名

軒轅劍系列，可說是國產RPG的代表鉅作，王國內的成員，可說個個都是其忠實的支持者，國民的支持度也都居高不下，這一些軒轅劍的筆記本，是布質封面，超有質感的，可惜照片拍的不怎麼樣說，不過相信大家還是都很想要的吧！連老編我都想要一本起來說！

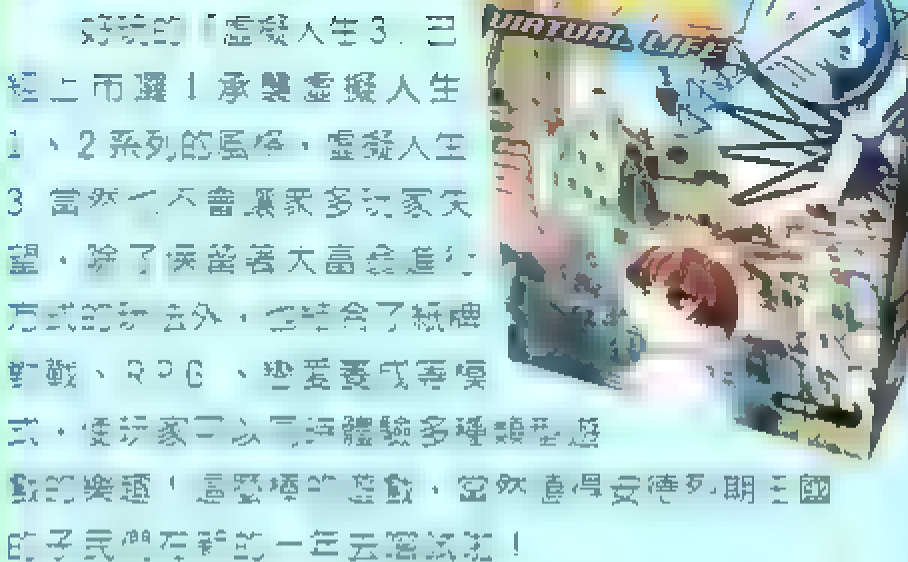
魔力寶貝掛錶 10名

以魔力寶貝為主題圖案，設計精美巧小的掛錶，可是一個非常實用的週邊商品，掛在胸前不僅看時間方便，而且也十分好看喔！更重要的是製成品只送不賣，總之是很稀有的啦！

明日工作室

以虛擬人生系列聞名的明日工作室，可說對此次活動全力支持，不僅提供最新上市的虛擬人生3，還順便連他們的其它產品一併送給國民了！大家千萬不要錯過喔！

虛擬人生3 20名



好玩的『虛擬人生3』已經上市囉！承襲虛擬人生1、2系列的風格，虛擬人生3當然也不會讓眾多玩家失望，除了保留著大富翁進行方式的玩法之外，也結合了紙牌對戰、RPG、戀愛養成等模式，使玩家可以同時體驗多種類型遊戲的樂趣！這麼棒的遊戲，當然值得安德烈朗王國的子民們好好的一起去嘗試看！

Dr.eye 5名

偷偷告訴國民們，這套「Dr.eye 譯典通」可是遊戲仙人的一大法寶喔！英文能力不佳的仙人啊，要收集國外遊戲資料時，只要使用這套軟體，原本一大串看都看不懂的英文，就馬上轉換為中文了！這麼好用的東西，相信許多為英文苦惱的國民們，也都很想要吧！

小王子互動DVD 5名

不管國民們有沒有看過「小王子」這本世界名著，拿到這套DVD都會很感動的說！不僅可以體會裡面的動人情節，還可以玩互動式遊戲喔！這可是體會世界名著的最佳機會，國民們千萬不要錯過喔！

174 英雄本色周邊贈品中獎名單

英雄本色原聲帶、漫畫、簽名照、簽名海報 20名

[illegible]	林柏延	陳俊傑	[illegible]
吳浩宇	姚志達	[illegible]	劉宏毅
台北[illegible]	李武鴻	羅啓銓	[illegible]
林柏薰	桃園縣	張振銘	王善輝
黃麗琴	[redacted]	[illegible]	李建弘
謝碩元	[illegible]	葉承霖	簡禎忍
台北縣	溫駿濠	[illegible]	[illegible]
王　祥	[illegible]	宋威葳	歐磐鎂

175 期國民大獎得獎名單公佈

A.虛擬人生3 20名

台北[illegible]	駱偉倫	蕭吉宏	鄭毓灝
許千慧	台中市	雲林縣	官福慶
盧馨蘭	吳亞倫	陳雅雯	[illegible]
李泰運	台中縣	台南市	洪瑩倩
林伯松	楊子昇	方才源	[illegible]
台北縣	蔡紹君	台南縣	陳彥豪
王怡絜	黃嘉輝	黃守賢	
苗栗縣	嘉義市	毛智弘	

B.奇幻仙境 20名

台北縣	苗栗縣	黃哲偉	台南縣
詹以如	陳藝芳	白琇慧	邵筑筠
林柏宇	台中市	陳昇延	高雄市
桃園縣	林士弘	彰化縣	李俊瑋
鄭兆伸	陳崇文	江偉男	高雄縣
彭奕憲	台中縣	簡向義	趙明鴻
梁華強	薛志偉	嘉義縣	
黃聖傑	陳汝森	鮑嘉生	

遊戲劇場

經典遊戲 EI 締造新一代惡女傳說 紐約紐約大展惡女創意秀

第一幕

國內第一款以女性玩家為主的EI線上遊戲為了讓玩家一起分享「惡女主張」主張，特別舉辦了一場別開生面的惡女選拔，得獎的第一大惡女可獲得5萬元的現金之外還可以免費玩該遊戲1年，而中惡女和小惡女也都有3萬及2萬的獎金及免費玩半年EI的超好康，所以來到現場的入選惡女們都是萬中選一美人兒，不過這次

第二幕 VIP [illegible]惡女現身

瘋狂惡女 劉真

EI美麗代言人也是國際拉丁標準舞冠軍的劉真小姐，為了掀起這場比賽的高潮，特別準備了別出心裁的開場舞，身著黑色性感舞衣的劉真小姐隨著拉丁音樂一開場便馬上快速吸引衆人的目光，會場剎那間人滿為患，大家都想一睹拉丁舞后劉真的風采，而劉真也以最精采的舞蹈回應給台下所有的觀衆朋友，並博得熱烈的掌聲，果然十分符合該遊戲惡女的條件，而魅力十足又充滿自信的劉真小姐也笑吟吟說告訴大家，現代的惡女除了是要獨立堅強外，也都要有才藝喔！

芭比惡女 邱議瑩

民進黨現任中常委－邱議瑩小姐可是南台灣屏東縣的黑珍珠啊！不過這次為EI，破天荒改變了新造型，一頭金髮再加上粉嫩的粉紅套裝，就像精典的芭比娃娃般迷人又可愛。聽說邱議瑩是大多數中南部男性朋友心目中的偶像，若要變成惡女，她則表示惡女可不是壞壞酷酷的才叫「惡女」，所謂「惡女」應該是有自我主張、自我風格，絕對不受限於外表的裝扮，所以身為惡女還是可以做粉嫩打扮，漂亮出擊喔！

東洋惡女 葉宜津

民進黨台南立委葉宜津是以電影『追殺比爾』中，黑社會幫派頭頭－御蓮的造型現身舞台。選擇扮演『東洋惡女』的葉宜津是獅子座的現代女性，她說她這一身和服的打扮配上象徵武士道精神的武士刀，架勢十足。如此的裝扮就是為了表現身為現代「惡女」除了要有過人的智慧外，還要有超強的統馭能力！現場葉宜津也不忘稍微秀了一下武士刀，也讓現場觀衆朋友開了眼界！

駭客惡女 蕭美琴

也是民進黨的立委蕭美琴小姐，則是扮演『駭客任務』中的崔妮蒂，蕭美琴小姐說駭客任務中的崔妮蒂是一位敢愛敢恨的現代惡女，她堅持自己的信念，勇敢向前是每個未來惡女所必須擁有的條件喔！而身穿黑色勁裝又五官分明的蕭立委真的就像『駭客任務』中的崔妮蒂從大螢幕走出來的一樣呢！

第三幕

這四位不同凡響的惡女代表在接下來的節目當中，搖身一變成為我們的首席裁判，即將從以下全省精挑細選的惡女中再評選初前三名最饒富創意的惡女。首先出場的是笑容甜美的HIP HOP惡女代表，展現出青春活潑有朝氣！現場還特別秀了段HIP HOP，讓全場觀眾拍手叫好，果然是新世代的活力代表喔！真不知道熱愛HIP HOP的妹妹是不是都是生的這樣古錐，如果是的話，那也難怪HIP HOP會這樣風行嘍！

EI-經典代言人劉真小姐出場熱力四射。

三位女立委扮惡女，現場掀起一陣讚嘆。

第四幕

甩鐵鍊的龐克惡女酷勁十足。

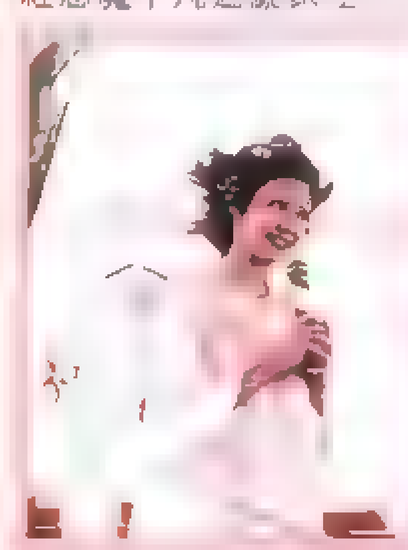
狐狸精惡女讓現場男士看的口水直流！

第五幕

再來出場的是一位風格截然不同，巧伴白天使的惡女，全身白衣還裝著可愛小翅膀的白天使連眉毛也得塗白白的，果然是從頭白到腳，白的有特色，現場還唱了一段歌曲，小編聽不出來她是在唱什麼…應該就像天使在唱歌吧！有天使就會有惡魔，果然接下來的參賽者是一位美豔的紅惡魔惡女，豔麗高貴的她，全身火紅，還拿了一支惡魔專屬釘耙，也是紅色的喔！好一個紅惡魔下凡之氣象生。

第六幕

最後出場的則是走清純路線的學生妹惡女，這位學生妹惡女長的好像甯秀碧玉的張鳳書喔，大家一定沒看過張鳳書穿水兵領學生服吧！不過看這位學生妹惡女就能夠窺知一二了！這六位惡女果然是各有各的調，相信評審真的是大傷腦筋呢，所以最後當然皆大歡喜通通有獎嘍！第一名是豔麗的「紅魔鬼惡女」、第二名是大跳交際舞的「龐克惡女」、第三名則是走夢幻路線的「白天使惡女」，而最飲秀獎當然是讓男生流口水的「狐狸精惡女」嘍，而笑容甜美的「HipHop惡女」得到最上鏡頭獎也當之無愧啦！最後清新路線的「學生妹惡女」也得到了最佳人緣獎，結束了這場極具創意的「惡女創意造型秀」，最後當然也是讓所有的人都快樂笑哈哈嘍！



巧扮天使的惡女全身從頭白到腳。

六大惡女合影，完美結束這場惡女造型秀。

這位紅衣惡女也很特別喔！

旺來麻將

第一幕

雖然下著傾盆大雨，不過，壹還是不辭辛勞遠赴前往了北投溫泉區，參加「記者會」，這可不是偷懶摸魚喔！因為今天這裡有一個別開生面的「旺來麻將」溫泉記者會，我當然是不會錯過的啦！在進入記者會現場之後，當真是先吃為敬啊！喝咖啡、吃點心，順便看看旺來麻將電視廣告，看看手上的麻將戲目，哈哈哈，真是很興奮呢！

第二幕

很快的旺來麻將的代言人宣宣，身穿日本和服，唱著日本歌，蹦蹦跳跳得出場了！雖然宣宣的日本歌，唱的有點零零落落，不過嬌小可愛的她可是一點都不卻場喔！接下來主持人就開始進行訪問了。除了發表代言旺來麻將的感言外，宣宣也表示接下來，將前往日本繼續發展他的演藝事業，並由億泰利總經理頒給他代表幸運的「旺來水晶」，在此我們就祝他一切順利囉！再來的拍照時間，宣宣還戴上他胸前的旺來麻將兩青標誌，現場就殺了不少記者朋友的底片了！

第三幕

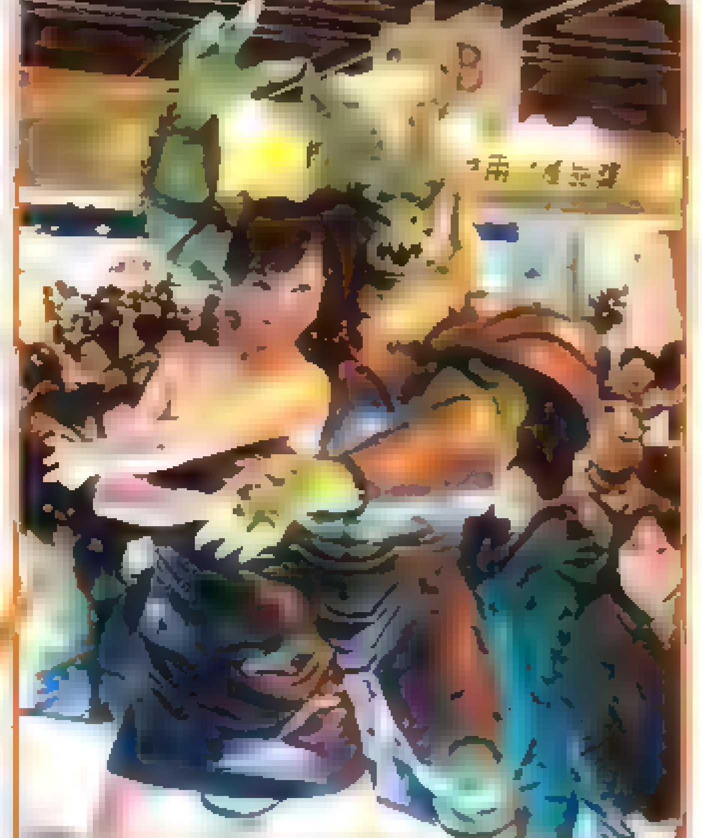
接下來就是今天的重頭戲—宣宣泡溫泉秀了！由於現場人數較多，為避免記者們因為搶鏡頭跌下溫泉去，所以所有媒體都分三批輪流前往。經過一段猶如夢境的山路，小壹終於走到了露天溫泉區，哇，果然是熱力十足啊！當場一身寒意都驅散光光，只見現場相機拍照聲此起彼落，似乎所有記者的內心也都澎湃起來。由於小壹是第三批了，只見宣宣也都已經泡得滿身是汗了！雖然泡溫泉不錯，不過泡太久還要擺姿勢也是很辛苦的呢！溫泉秀結束，就是離開的時候了！只見一陣冷風襲來，沒有溫泉的庇護，真是全身冷的發抖起來！

台北世貿資訊展

美女精彩秀　觀眾熱力捧場

第一幕

近年來只要是資訊展，就免不了一堆的SHOW GIRL或明星站台。尤其是年底舉行的台北資訊展，更是如此。當然囉，我們遊戲界也不不會錯過這個盛會的啦！以下小喬就帶大家到資訊展現場逛一逛。不過由於展期很多天，忙碌的小喬也不可能完全守在會場中，所以只能挑幾個給大家看看，對有向隅活動，還真是很抱歉呢！



第二幕

首先登場的就是最近以代言EI聲名大噪的社交舞后 劉真小姐，與首度曝光的"EI 半獸人"，表演獨樹一格的EI舞，美女與野獸的組合引起玩家議論紛紛，力與美的結合，精采巨妙趣橫生。隨後，劉真邀請台下觀眾一起上台參加表演舞蹈大挑戰，並秀出舞技考驗玩家的舞功，選出表現最好的玩家，送上禮物。代言人劉真的身材好、人氣旺，而且舞技一流，當場讓人覺得她真是整個資訊展中最亮眼的大明星了！

第三幕

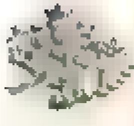
接下來我們來看看最受歡迎的數位麻將館代言人田麗吧！田麗在數位麻將館中以與遊戲麻將館主題登場會場，只見穿著旗袍的田麗一出場，馬上就引起現場的一陣歡呼聲，頓時間現場擠的水洩不通。田麗不僅在現場和玩家大玩麻將遊戲，穿著性感合身的旗袍，雖然怕遇到鹹豬手，在活動中還是露大腿給大家分享。而在下來玩家進行麻將小藝術比賽時，田麗還化身為天使，一旁猛灑開水和直抵，場面真是又熱又吾驚。現場田麗還送出20張電影券，讓玩家可以帶情人一起免費去看電影。田麗說「送電影券可以，跟我看電影是老公的專利啦！」

第四幕

目前最受歡迎的仙境傳說，當然在展覽現場一定是所有觀眾的焦點啦！當然遊戲新幹線也舉辦了許多回饋玩家的活動。在資訊展的最後一天，並請來集性感於一身的美眉，cosplay成RO新資料片「夢想天空」中的"女刺客"，美眉一上場，台下鎂光燈閃個不停，也還親手發送天空之城抱枕給持有二張點卡或月卡的玩家，前30名還能跟美眉合照喔！只見現場觀眾興奮又熱烈的拿著精美的RO寶貝，與美眉親密的合照，真是非常令人臉紅心跳喔！

皇家畫室

王國畫家的作品展示場



畫室公告

高雄郵政18-69號信箱
E-mail到leaflet@swm.com.tw

ps.本畫室投稿作品概不退還

緹雅 10P/100S
期待新2轉的到來^^

雪芙兒 10P/100S
看樣子雪芙兒十分喜歡畫長耳朵的精靈

哪迷 10P/100S
真有趣，期待下集……哈

冰雨 10P/100S
似乎是雙刀流的劍士

竹子 10P/100S
優美的命運女神

光葉 15P/150S

穿著優美的和服

嘰哩呱啦 15P/150S

大家一起期待《蒼之濤》這個大作吧

米可兒 15P/150S

LUK 99……大驚！？這不好練吧……汗

Jasmine 15P/150S

旗袍美女 ^ ^

10P/100S
10P/100S
10P/100S
10P/100S
10P/100S
Allen
10P/100S
10P/100S
10P/100S
Wish you have a Good Day
紫楓櫻．嵐
20P/200S
給我們十足的Hip-Hop味
Tina
20P/200S
正在跳什麼舞蹈嗎？

Angel 10P/100S
酷酷的女刺客

淺見舞 25P/250S
眨眼的表情真是俏皮

笛音 5P/50S

[illegible] 5P/50S

陳文建 5P/50S

妞子 5P/50S

雲 10P/100S

minazuki 10P/100S

Sarah 15P/150S
讓人不寒而慄的表情

跨平台的完美演出

《魔戒三部曲》四個版本將同步發售

NEWS

EA 這次預定同一天推出的四個版本，分別為 PS2、NGC、GBA 與 PC 等版本，其中 PS2 與 NGC 版定價都是 6800 日圓，GBA 版定價 4800 日圓，PC 版定價 7980 日圓。四平台的遊戲類型都是動作 RPG，其中除 GBA 版為 45 度角外，其他三平台都是 3D 遊戲，而玩家在遊戲中可以從亞拉岡、金靂、勒苟拉斯、甘道夫、山姆與佛羅多等六名角色中任選其一來進行遊戲，隨玩家選擇角色不同，遊戲中也會有三個不同的前進路線，如第一條路線為亞拉岡、金靂、勒苟拉斯等三人的《王之旅》，而第二條路線則是由甘道夫一個人向黑暗魔軍挑戰的《魔法使之旅》，至於最後一個路線則是由兩個哈比人所組成的《哈比人之旅》，帶領玩家從不同的路線角度一起邁向最後的魔戒毀滅結局。

認清事實

BANDAI 放棄開發遊戲主機

BANDAI 社長高須武男日前接受媒體訪問時表示，自從 1997 年他們靠著「電子雞」玩具鹹魚翻身擺脫瀕臨破產的危機後，便認為開發遊戲主機應該是個不錯的發展方向，並前後推出了短命的電視遊樂器「Pinpin」，以及賣相欠佳的掌上主機「Wonder Swan」，為了這兩台主機他們費盡苦心，但賠錢也是賠得慘兮兮，在經過深切教訓知道經營遊戲主機市場沒那麼簡單後，他們也放棄了繼續開發遊戲主機的念頭，而決定專心當個玩具、遊戲軟體公司，還比較有賺頭。今後將停止遊戲主機的開發製作，而把重心放在遊戲軟體的開發上。而關於其攜帶主機 WSC 方面，由於販售並不如理想，因此將會改換成預約方式來繼續生產販售。

大陸業產的明日之星

上海市政府出資 3 千萬元支援當地網路遊戲產業

「上海市政府明年將出資 3 千萬元支援當地網路遊戲產業」專程參加第二屆中國互聯網大會並作主題報告的上海市決策諮詢委員會委員、國家中長期科學技術發展規劃領導小組辦公室成員兼重大專項組組長江上舟博士在接受ChinaByte記者採訪時表示，將出錢購買全套網路遊戲開發工具促進上海市網路遊戲產業的發展。

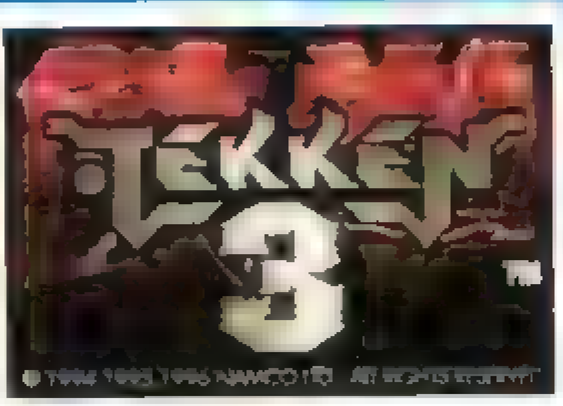
據江上舟博士介紹，上海市的網路遊戲產業雖然發展迅速並且擁有包括盛大、九城 、光通以及新浪樂谷等著名營運商，而且擁有非常高的產值，但在繁榮的背後卻隱藏著基礎薄弱，產業鏈不完善的弊端，對於外來產品壟斷市場的局面，上海市政府將在明年進行大規模的扶植，將投入近 3000 萬元資金。在談到具體措施時，江一舟表示上海市政府將「購買一套能夠購買到的」網路遊戲開發技術和工具，藉此來孵化國內的遊戲開發公司，購買資金將採用政府負擔大部分，企業承擔少部分的形式，對於非上海本地企業是否可以使用時，他表示同樣歡迎外地公司聯繫使用。

NEWS NEWS

天下無雙
ELYSIUM ONLINE
3.0版伊舍那天城
重裝出擊！全面開戰！
新伺服器「六道輪迴」即將開放...
499
開城包
79
天下無雙官網 http://www.wayi.com.tw/elysium
線上購點 http://gamemall.wayi.com.tw/shopping/
wayi
華義國際數位娛樂股份有限公司 Wayi International Digital Entertainment Co., Ltd.
台北市114內湖區堤頂大道二段407巷22號3樓 Tel. +02 5559 0070 Fax +02 5559 0075
客服信箱 service@wayi.com.tw 客服專線 +02 5559 0080 www.wayi.com.tw

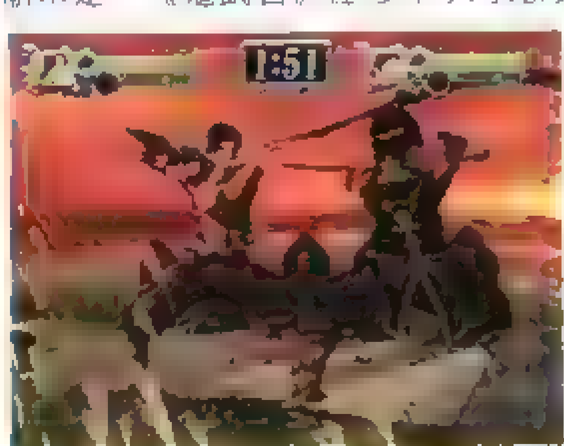
遊戲風潮吹到電影

鐵拳、鬼武者、惡魔獵人將開拍成電影



據Gamespot報導，PS2著名遊戲將被搬上銀幕。現在，將遊戲改編成電影已經不是什麼新鮮的事情了，不過當你聽說《鐵拳》、《鬼武者》、《惡魔獵人》將會電影化的消息是否會熱血沸騰呢？目前這三款遊戲的電影版正在緊鑼密鼓的製作中。

其中《鐵拳》在今年五月已經完成了腳本製作的第二稿，預計電影總製作經費大約是數千萬美元，上映日期未定。《鬼武者》在今年9月完成了腳本製作的第一稿，將於2005年末上映。《惡魔獵人》（Devil May Cry）的製作經費將會超過4000萬美元，將於2006年上映。



看好『錢』景

光榮網遊大出擊

2003年10月，光榮公司正式對外公佈《信長之野望網路版》將移植PC版，會在今年年底開始β測試，而正式營運將會在明年開始。收費模式和標準與PS2版類似，遊戲定價6800日元，月費1200日元，結合之前光榮公司將在今年內正式進入中國市場，並親自負責產品的宣傳和發行的消息，於是《信長之野望網路版》在國內的推出也成為了理所當然之事。聯想一下，2003年恰是《信長之野望》系列誕生20周年，目前國內網路遊戲市場又是如此的空前火熱，特別是隨著2003年度《歐洲貨幣》中國「百富榜」和《福布斯》中國「財富榜」的公佈，網路遊戲新貴成為最引人矚目的焦點。

GBA最新對手

新掌上型主機（Gametrac）

遊戲界的發燒，讓不少非遊戲產業的廠商也爭相想投入遊戲市場分杯羹，甚至還有幾個本錢較雄厚的廠商直接切入主機硬體市場咧。不過畢竟一開始沒經驗，他們也不敢直接切入TV GAME主機開發，風險較小的掌上主機市場似乎是不錯的選擇。

這些新加入遊戲主機市場的新兵，以手機大廠NOKIA推出的遊戲手機N－Gage最有名，其他還有荷蘭ATELAB公司的遊戲手機Chameleon、英國TTPCom公司的遊戲手機「B'ngo」…等。現在又有個全新掌上主機公佈了，就是由英國Tiger Telematics公司最新公佈的掌上主機Gametrac。而以下是這台Gametrac主機簡介：

作業系統 windows CE NET

2.8吋彩色液晶螢幕，65000色，解析度320*240

能執行3D多邊形運算

能播放MPEG4影像檔

能播放MP3音樂檔

內建30萬畫素數位相機

具備GPS衛星定位系統

能收發MMS多媒體簡訊

具備藍芽無線傳輸功能

工作、遊戲兩相宜的主機

德國遊戲市場PC GAME當道

隨著歐洲遊戲市場的加溫，歐洲各國的遊戲市場概況也成為大家注意的焦點。歐洲是目前全球第三大遊戲市場，而德國又是歐洲第二大遊戲國度（歐洲第一大遊戲市場是英國），所以大家也相當重視德國的遊戲市場概況了。

根據統計，目前德國人口約8200萬人，而會把遊戲當成娛樂的人數約有1500萬人，是個值得開發的遊戲市場，而根據統計目前全德國各大遊戲主機銷售狀況仍以電腦為大宗，TV GAME主機還有極大發展空間，而統計資料如下：

由這個統計資料可以看出，雖然德國人口眾多，遊戲主要還是放在電腦上，TV GAME有待發展，而且目前三大主機在德國的銷售情況都還未普及，所以是個可以密切期待的新興市場喔！！

全3D萬人線上遊戲 www.A3online.com.tw
好康一
不管你有沒有玩過A3
現在開始只要您是包月成功的玩家
就有機會可以得到
全世界最小的照相手機
OKWAP-A263
好康二
一名未註冊過A3的新玩家 A3包月成功，再贈送您免費
玩「A3」7天。
包月的新玩家，再贈送您免費玩「A3」3天。
●A3重裝馬克杯
●A3戰鬥說明手冊一本(1~20級
快速升級戰略)
加贈 20000點
499元
12/19
戰爭之序曲
騎士團戰役全面開戰
wayi
華義國際數位娛樂股份有限公司 Wayi International Digital Entertainment Co., Ltd.
台北市114內湖區堤頂大道二段407巷22號3樓 Tel +02 5559 0070 Fax +02 5559 0075
客服信箱 service@wayi.com.tw 客服專線 +02 5559 0080 www.wayi.com.tw

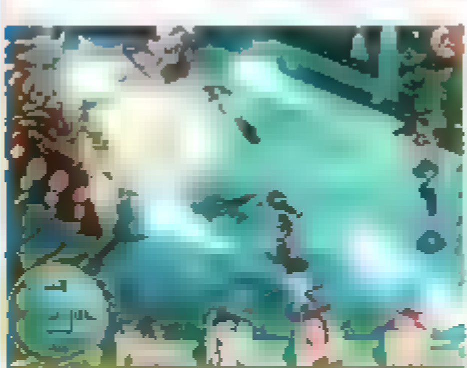
NEWS

遊戲劇本變電視劇本

《仙劍奇俠傳》將開拍電視劇

知名RPG《仙劍奇俠傳》不僅風靡遊戲市場，也讓不少影視人產生了濃厚興趣。繼早前大陸中央電視台聲稱要將該遊戲拍成電視劇後，記者昨日獲悉，香港唐人電影公司將搶在中央電視台之前，把它拍成一部30集的大戲，男主角李逍遙的人選將在香港偶像組合F4的成員周渝民和5566的隊長孫協志中產生。

據悉，由於《仙劍奇俠傳》的巨大影響力，中央電視台曾計畫將它改編成20集電視劇，但卻遲遲沒有動靜，於是香港唐人電影公司搶得了先機。該公司宣傳負責人陶海昨日告訴記者，他們將投資數千萬元打造這部大戲，外景和內景分別在雲南和橫店拍攝，製作人將是香港的金牌導演李國力，三人導演組也將全部來自香港。目前劇組的先頭部隊已在橫店待命。



NEWS

GBA最強悍的挑戰者

SONY PSP最新消息

SCEI預計明年底推出新世代掌上主機「PSP」，打算挑戰目前任天堂GBA王者地位。PSP預計明年5月美國E3展公佈，明年底全球同步推出，算一算目前也該給加盟遊戲廠商相關遊戲開發工具了吧。所以SCEI目前正式把相關開發工具發放給所有加盟PSP廠商，各廠商可隨即投入PSP的遊戲開發工作。

目前全球的各大遊戲廠商幾乎都已經收到了PSP的遊戲開發工具，而且也開始進行相關遊戲開發動作，希望能在明年與PSP主機同步推出遊戲。而就這些廠商表示PSP的遊戲開發環境十分完整，SCEI替廠商們設想得十分周全，讓他們能無後顧之憂全力開發遊戲，也有信心能徹底發揮PSP的硬體機能。

迎向中國的天堂

頂級3D網路遊戲《天堂II》正式登陸中國

新浪樂谷於日前正式宣佈，成功獲得了《天堂II》在中國的代理權和營運權，將在中國正式代理《天堂II》。這款世界頂級網路遊戲作品不久後將與玩家見面。

NCsoft公司表示，NCsoft與新浪樂谷都充分看好中國網路遊戲的巨大發展潛力和《天堂II》在中國的市場前景，願意通過雙方的共同努力，為中國的遊戲玩家全力奉獻高質量的遊戲作品，為中國遊戲市場的發展作出貢獻。

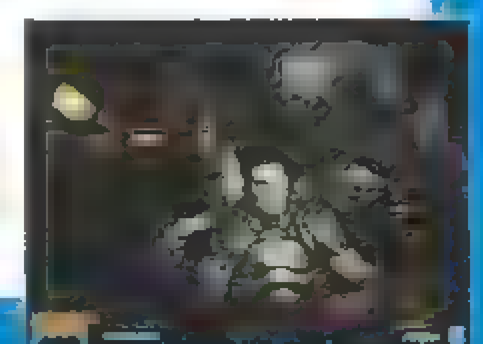
新浪樂谷日前已開始了《天堂II》在中國市場的前期準備工作，預計在2004年第一季度向中國玩家正式推出；新浪樂谷同時還將繼續營運《天堂》，預計將在今年耶誕節前後推出《天堂》第十一個新版本《光與影》，2004年還將陸續推出二至三款《天堂》的新資料片。

被限制的殺戮戰場

美國加州議員提案 將FPS列為18禁

美國加州民主黨議員Leland Yee近日向加州州政府提出了一項新的法案，據Yee的調查研究顯示多數玩暴力遊戲的少年與同齡人士相比有明顯的暴力傾向。基於此Yee向加州州政府提出了禁止向17歲以下青少年銷售第一人稱射擊遊戲的議案。Yee還提出應當對遊戲評級制定更加嚴格更為細緻的標準。

Leland Yee曾獲得兒童心理學博士學位，對於少年兒童的遊戲心理也有研究。他計畫在近日於舊金山市召開記者招待會正式宣佈這一新法案，也希望同時取得一些機構如婦女權利機構、兒童保護組織等的立場聲援。對於這一法案家長們的反映各不相同，不少家長對此完全支援，有些家長則更加關心遊戲中的性主題，另外還有一些家長則對此毫不關心。遊戲業內人士對於這一法案表示反對，業內權威分析家Justin Hoeger認為「電視電腦遊戲成了代罪羔羊」，他指出立法根本不能解決任何問題。而在TV game之前，紙上角色扮演遊戲、電視、電影、漫畫甚至音樂都曾與『少年暴力直接相關』的受攻擊事件扯上關係。

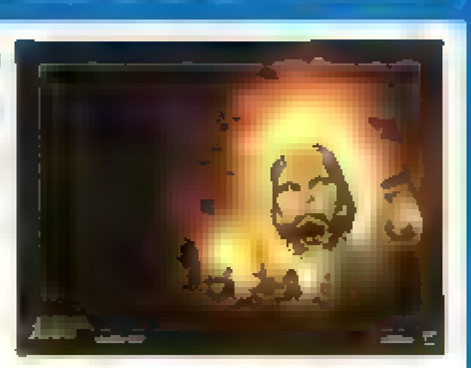


NEWS NEWS

Final Step
天上碑
烽火連天
武俠唯美劇情
攻城壯觀畫面 魅力登場！
官方網站:1003b.pfamily.com.tw
©2003-2004 Copyright M-ETEL Co., Ltd. All Rights reserved.

超華麗3D動作射擊續作

《DOOM3》官網開張



《DOOM3》這款由John Carmack全力開發的超強遊戲，被譽為將顛覆3D遊戲發展歷史的重要作品，目前官方網站也開張了http www.doom3 com

由Id Software公司所製作的超華麗3D動作射擊遊戲《DOOM3》，在去年美國E3展公佈以來就一直備受玩家期待，這款由被譽為3D之神的遊戲大師John Carmack所全力開發的超強遊戲，透過全新世代的3D引擎將呈現以經達到CG動畫等級的視覺震感，被譽為將顛覆3D遊戲發展歷史的重要作品。如今《DOOM3》官方網站也開張了，大家一起來看看最新遊戲畫面吧！！

由於《DOOM3》使用了大量的全新世代3D技術製作，在畫面表現上已經徹底擺脫目前大家對遊戲的既有認知，而直接達到電影CG等級的程度，尤其在逼真的多重光影效果、以NormalMapy技術製作的超精細3D人物模組、複雜的物理運算、人物骨骼關節、精細的高解析材質、凹凸貼圖效果…等，使用最新的3D技術呈現的視覺效果真的很犀利，期待這款遊戲早日推出的玩家們，就趕快先存錢先升級電腦配備，摩拳擦掌嚴陣以待吧！

動作冒險遊戲鼻祖大放異彩

《波斯王子》全球大獎一網打盡

《波斯王子 時之砂》是UBI一款全球性的動作冒險巨作，作為全球動作冒險遊戲的鼻祖，這款該系列的最新作一經公佈，便立刻得到了來自各方的關注。尤其當UBI在2003年度E3大展和ECTS大展公佈了這款遊戲的具體內容後，更是引起了全世界的轟動，一時間各種獎項紛紛授予了《波斯王子 時之砂》，而這款由著名的《間諜遊戲》原班製作小組開發的大作，也的確不負這些獎項。

[illegible] 最佳PS2遊戲，最佳NGC遊戲，最佳Xbox動作遊戲，最佳PS2畫面，最佳PS2遊戲設計

[illegible] 最佳PS2遊戲

[illegible] E3最佳遊戲

[illegible] E3最佳遊戲，最佳PS2遊戲展示

[illegible] 最佳動作冒險遊戲

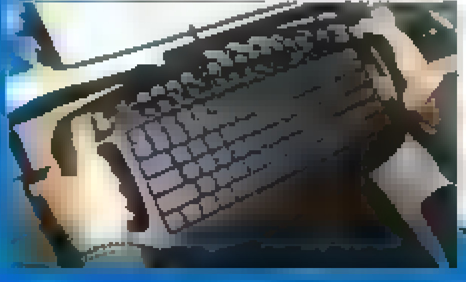
[illegible] E3最佳PS2展示遊戲

鍵盤加滑鼠加搖桿

遊戲玩家新選擇

近日，世界前五大鍵盤與光電產品製造商之一的BTC英群企業公司在全球推出第一款集遊戲搖桿、滑鼠雙模式功能的無線鍵盤 9019URF無線鍵盤，這是一款非常獨特的，足以令微軟硬體和羅技感到難受的產品。

這款9019URF鍵盤最獨特的地方就是在兩端增加了手柄（如圖），但這個大膽的創意，使無線鍵盤的使用者感到非常的體貼。輕盈的鍵身，只有0 9kg，再加上舒適的手柄，操作者可以用多種姿勢使用這款無線的鍵盤，可以站著、坐著、躺著使用，也可以平放在桌上或一支手輕拿鍵盤，另一隻手進行敲擊，只要在方圓3 5m，正負誤差0 5mm內就可以精確使用。另一個很炫的特點就是它的雙模式遊戲搖桿。遊戲搖桿完全是按照遊戲機的控制鍵來設計的，玩賽車，飛行射擊以及一些格鬥類遊戲時，可以非常形象方便控制方向。



GBA的後續機

任天堂明年將公佈全新掌上型主機

任天堂在10月初的財務說明會上，任天堂常務董事森本茂曾親口表示，他們將在明年5月的美國E3展公佈全新硬體產品，而外界也普遍認為這個新產品應該是NGC二代機。不過目前任天堂歐洲總裁Axel Herr接受德國媒體MCV訪問時表示，這個新主機是掌上型的，並有信心能給予其他對手迎頭痛擊。

目前已知SCEI確定會在E3展公佈新世代掌上主機「PSP」，打算與目前任天堂掌上主機GBA抗衡，看在任天堂眼裏當然不是滋味啦。而根據這次Axel Herr專訪時透露的消息，他們將在明年E3展前幾周正式公佈一台全新掌上主機，而且有信心這台新主機絕對會成為全世界注目焦點，不會讓對手專美于前。

確定會展出

SCEI掌上主機「PSP」 預計明年E3展公佈，明年底推出

任天堂全新掌上主機 預計明年E3展公佈，明年底推出

可能會展出

SCEI「PS3主機」 傳聞明年E3展公佈

任天堂「NGC二代機」 傳聞明年E3展公佈

微軟「XBOX二代機」 傳聞明年 月的美國「遊戲開發者會議GDC」公佈，明年E3展正式展出

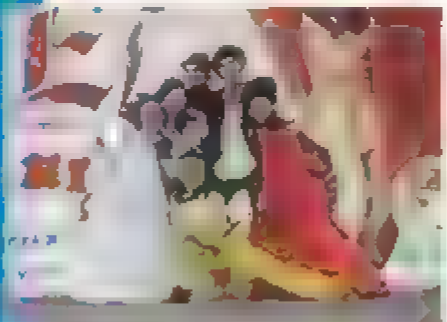
睽違四年，迫不及待！
2004年~鐵公雞重現江湖！！
非常光碟不夠賤！
麻將鐵公雞才厲害！
麻將鐵公雞 2
COCK MAJONE 2
鐵公雞乃一毛不拔之意
打麻將而能一毛不拔者，稱爲『麻將鐵公雞』
實爲『麻將至尊』也
話說當年，爲解決麻將界各路人馬爭奪排名問題
開啟了麻將鐵公雞大賽的序幕，數場方城苦戰下來
勝負雖已分曉，然而局勢卻陷入另一場腥風血雨
如今決戰時刻即將來臨，各路人馬又開始集結……
十六位當紅政治明星不計形象，合力演出！！
台灣十六張、台灣十六張（南部無花）、香港十三張、日本十三張
四種遊戲規則，八種組合玩法，絕對超級耐玩！！
PAMIRS CORPORATION http://www.pamirs.com.tw
02-2981-0312

立委首度為線上遊戲站台

與EI代言人劉真一同化身個性惡女

EI美麗代言人劉真在「惡女創意造型秀」的開場舞吸引眾人目光，而立委邱議瑩、葉宜津、蕭美琴各以不同的惡女造型出現於舞台上時，更掀起活動的高潮。

立委邱議瑩以芭比惡女的造型出現，但她心目中的「惡女」定義並非如此狹隘，因為現代「惡女」應該是有定見、有主張，有自己的風格，不受限於外在的形象，而外柔內剛的「芭比惡女」在「做自己」的原則下，仍能季季亮亮，獨擋一面。葉宜津說，一個女人家要領導一個全是高手的幫派，一定得有過人的智慧、和絕佳的領導統馭能力，就像是電影《追殺比爾》中的御蓮。



蕭美琴認為，她心目中的現代惡女正如《駭客任務》中的崔妮蒂一樣，敢愛敢恨，堅持自己的信念，而貼身打扮，具有未來感、高科技的味道，正好襯托出「惡女」堅毅勇敢的氣質。

昔日冤家對頭走到了一起

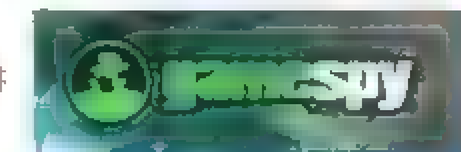
美國遊戲網站IGN與GameSpy即將合併

美國最大的遊戲網站IGN Entertainment日前宣佈將於在2004上半年和遊戲及網路遊戲運營網站GameSpy Industries合併。

統計結果顯示，兩個站點合併後單頁面訪問量就能達到6億7300萬次／月，它將成為網路歷史上最大的遊戲內容站點，其單月瀏覽人數將達到2200萬（排除重複），合併後的新公司將會為19萬4000付費用戶每個月提供610萬人次下載內容。

IGN的CEO Mark Jung接受訪談時說道，IGN和GameSpy的合併將會帶來很多互補優勢。GameSpy現任CEO Mark Surfas表示，IGN和GameSpy的合併將為客戶和用戶創造出更大的價值。

新的公司將於2004年前半年正式合併，IGN的現任CEO Mark Jung將成為新公司的CEO，而Mark Surfas將會起輔佐作用。



IGN和gamespy合併將保留自己的品牌。

SEGA控告EA

新仇舊恨一起來

不知道玩家們有沒有印象，自從2000年SEGA成立了運動遊戲品牌SEGA Sports之後，便一直希望能取代美商藝電的EA Sports而成為運動遊戲品牌新龍頭，自此之後SEGA與EA便成為死對頭互不相讓。

SEGA可以跟昔日宿敵任天堂和解、與舊日仇寇SCEI握手甚至加盟對手的遊戲主機，但是SEGA就是對EA充滿敵意，如今新仇舊恨一起來，SEGA也找機會控告EA了。

SEGA日前向美國舊金山聯邦法院按鈴控告美商藝電，指稱EA所推出的遊戲《The Simpsons Road Rage》不管在遊戲玩法、創意上都抄襲SEGA所研發的《瘋狂計程車》系列遊戲，而他們在多次跟EA反應卻沒得到滿意回答之後，決定正式控告EA侵佔著作權，並要求約5000萬美金的賠償，而目前該案也正在審理中。

持續看漲

智冠科技調高財測－稅前盈餘成長163.2%

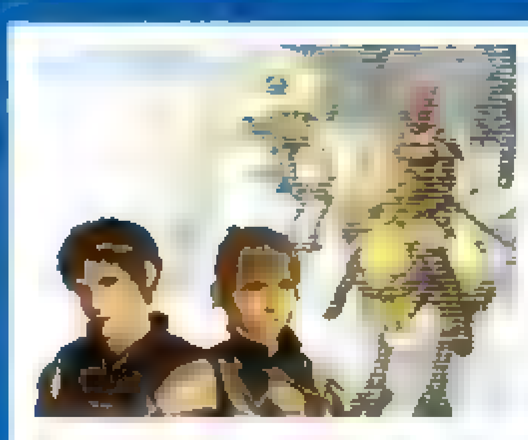
智冠科技92年第四季因子公司中華網龍上櫃釋股收益，盈餘預計增加2.47億元。經過內部結算智冠決定調高財測，稅前盈餘由7.8444億元調高到10.4841億元，調幅33.65%，較去年全年獲利則更成長163.2%，以目前股本計算每股稅前盈餘達13.4元。子公司線上遊戲產品，除了中華網龍的《吞食天地》已經正式成為獲利主要產品線外，12月更將推出第一款3D線上遊戲《東方傳說》，而遊戲新幹線的主力產品《仙境傳說》，則預計年底上線人數達到25萬人。

智冠科技提高92年度財務預測，調高後營收28億元，較原先財測成長1.3%，較去年成長24.98%。銷貨淨利達1.94億，較原財測成長27.94%，較去年成長143%。營業外收益達9.1346億，較原財測成長37.93%，較去年成長164.4%。稅前盈餘由7.8444億元調高到10.4841億元，調幅33.65%，較去年全年成長163.2%。

智冠科技此次調高財測主要為子公司中華網龍將於12月2日上櫃，其中智冠科技預計提出3300張承銷，成本約25.02元，智冠科技估計承銷利益達2.474億元。

如虎添翼

SQUARE-ENIX將投入PSP遊戲開發



SCEI在今年5月的E3展，公佈他們正在研發新世代的掌上遊樂器PSP，將以強悍的多元化整合娛樂功能挑戰目前任天堂GBA的王者地位，並期待PSP成為21世紀的新世代隨身聽。而SCEI也於今年秋天發放PSP的遊戲開發套件給各加盟廠商，目前國外不少遊戲大廠都表示正在開發PSP對應遊戲，目前包含美商藝電、SEGA、KONAMI、CAPCOM、KOEI、CLIMAX…等遊戲公司都表示已經投入PSP的遊戲開發工作，甚至還有遊戲將在明年底隨著PSP主機同步推出。而在日本佔有極高地位的SQUARE ENIX也表示他們會加盟PSP陣營，目前也有PSP對應遊戲開發計畫

SQUARE ENIX

名正言順

PS2正式登陸中國

隨著SONY PS2遊戲機進入中國，中國的遊戲市場將形成電視遊戲、PC遊戲、網路遊戲三足鼎立的新格局。「昨天，國家新聞出版總署音像和電子出版物管理司副司長寇曉偉向記者表示，從某種意義上說，SONY PS2將重燃國內電視遊戲業。」

上週五，SONY宣佈，其風靡全球的PS2遊戲機將從今年12月20日起在北京、上海、廣州、深圳、成都5個城市上市銷售，售價為1998元。不過，由於水貨泛濫的原因，很多遊戲玩家對PS2卻並不陌生。據悉，目前在盜版市場，改裝的PS2售價約為1600人民幣，二者相差近400元。

目前，中國遊戲產業日漸成熟。資料顯示，2002年國內遊戲產業輕鬆突破10億元大關，而今年有望突破30億元，將遠遠超過電影業。但其主角一直是PC遊戲和網路遊戲，電視遊戲則一直在「配角」

植入動作反應？

PS3將內建動作感應技術

SONY電子娛樂歐洲分公司副總裁Phil Harrison最近披露SONY目前正在開發革命性的動作感應技術，而且這項技術將會用到SONY開發中的下代家用主機（暫稱PS3）上

據他在澳洲某財政媒體的訪問中表示，甚至連現在PS2能捕捉人物動作將操作反映到遊戲中的周邊硬體數位攝影機Eye Toy只是這項新技術的前期測試性質的成果。

他在發言中聲稱：『有著EyeToy這樣的設備的話我們就可以很方便地監察出眼睛的移動、識別出各種手勢，甚至更複雜的手指的活動，接下來的發展當然就是用人的表情和行為舉止上推斷出他們的精神狀態。』接著，他還披露SONY正在開發新的功能表系統，玩家只要簡單地擺擺手就可以在3D的功能表畫面中自由航行，進行各種操作，Harrison還特別將這種次世代的遊戲功能表和電影《關鍵報告》中湯姆克魯斯使用的未來電腦資料庫的操作畫面作比較。

中國遊戲市場欣欣向榮

大陸將舉辦首屆電玩展覽

為了展示中國大陸的遊戲潛力，第一屆的遊戲博覽會'China Joy'即將在明年初舉辦。'China Joy'是由中國新聞出版總署和中國國際貿易促進委員會共同主辦，並有來自美國IGDA、日本CESA、歐洲ECTS、韓國KGDI…等不同國際級遊戲展覽主辦單位給予技術指導，希望能讓第一界的'China Joy'就能辦得出色，而這次的'China Joy'也吸引了來自世界各地的95家遊戲公司共襄盛舉，主辦單位也希望'China Joy'能成為繼美國E3展、日本東京電玩展、歐洲ECTS展之後的又一同類型互動娛樂大展。

目前'China Joy'展出時間為2004年1月16日～18日，在北京國際展覽館舉辦，除了展現中國大陸積極發展數位娛樂產業的決心與努力成果之外，更將進一步展現中國大陸嚴厲打擊盜版及非法複製行為，鼓勵大陸民眾抵制盜版電子出版物，進而在國際上樹立中國電子出版物知識產權保護的新形象，為中國大陸數位互動娛樂產業的健康、規範和快速發展起到積極的作用。

詳情可參閱其官方網站：

http://www.chinajoy.net

SPELLFORCE
THE ORDER OF DAWN

IT PROMISED TO COMBINE THE RPG WITH THE RTS,
SOMETHING THAT NO GAME HAS QUITE YET MANAGED
UNTIL NOW. JOWOOD ARE KNOWN TO HAVE HAD A
FEW HIT AND MISS TITLES OVER THE TIME, BUT I CAN
SAY THAT SPELLFORCE
IS ONE OF THEIR HITS!

我相信這套產品一定會是
JoWooD 公司的代表作

games xtreme

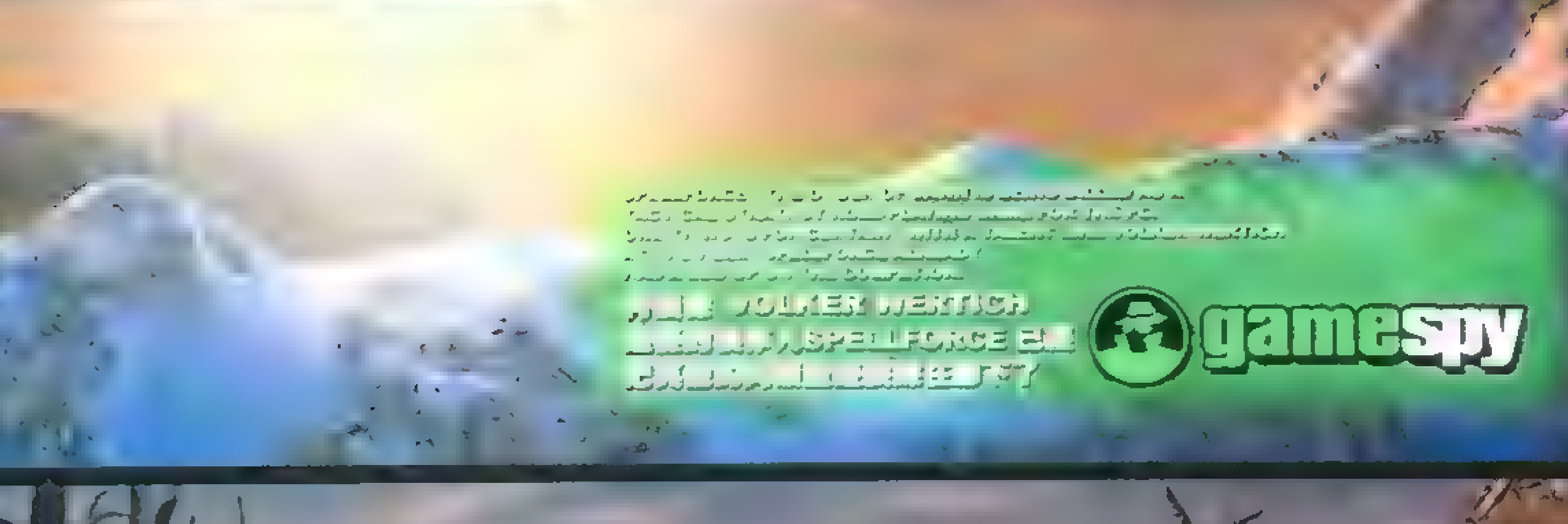
IT'S SO RARE TO SEE A ROLE-PLAYING GAME WHICH GETS US
LICKING OUR CHOPS AND DUSTING DOWN OUR GEFORCE FX:
JAW-DROPPING BATTLEFIELD SEQUENCES, A BEWITCHING BLEND
OF DUNGEON SIEGE AND WARCRAFT 3!

PC GAMER

把魔獸爭霸 3 與末日魔域
美好的融合在一起

魔幻世紀中文版 2004 年 2 月份隆重上市

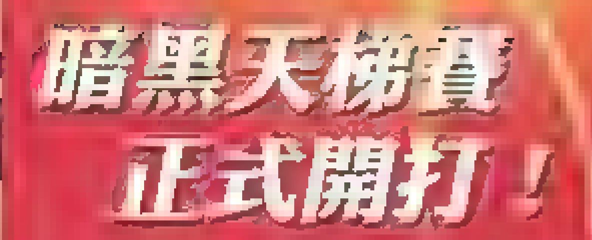
http://spellforce.mygames.com.tw



DIABLO II

世紀加強版

收藏最完整全系列暗黑破壞神



• 限量【暗黑世紀全球限量版T恤】

• 原裝進口限量【暗黑破壞神玩偶】

詳情請見http://games.hinet.net/event/D2

究極GAME館

那晚我在王宮裡學到不少，能不能成為騎士對我也不重要了.....

馬的！
踿個屁啊！
老子說要封就是要封～
哇!!
對不起!!

其實，
我希望得到的獎賞～
是和沙雷納XO...

你...說.什.麼？！
開...開玩笑的啦!!
快把你的「摩呼洛迦」收起來啦！

富甲天下 4

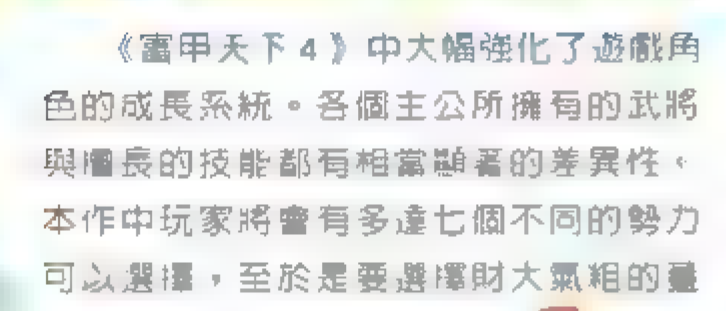
The Millionaire of 3 Kingdoms IV

- 研究製造所：光譜資訊
- 發行代理商：光譜資訊
- 遊戲類型：益智策略
- 系統需求：P 300、128MB

預定推出日 年 7月

搞怪逗趣的三國益智遊戲《富甲天下系列》，又要出新招了！相信玩家們在玩過之前三代之後，一定會常常被遊戲中 Q 版三國人物精靈古怪的動作及對話，逗得狂笑不已吧！在四代中，遊戲製作小組採納玩家對前作的諸多建議，又導入了許多讓遊戲更加有趣的新系統，相信屆時玩家們一定會更喜歡這些新設計的。在上一期我們已經稍微的介紹過 4 代的特色，這一次小尼就要帶大家來看看遊戲中詳細的設定喔！

三國七大勢力 名人背景實力搶先曝光



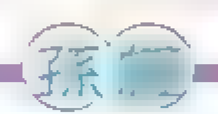
《富甲天下 4》中大幅強化了遊戲角色的成長系統。各個主公所擁有的武將與擅長的技能都有相當顯著的差異性，本作中玩家將會有多達七個不同的勢力可以選擇，至於是要選擇財大氣粗的董卓，滿口仁義道德的劉備，還是嬌生慣養的龍翠公主，一切都要看玩家的喜好了！以下我們就先睹為快，來看看這七大勢力的詳細分析。不過要注意的是，在遊戲中對於三國人物的設計，加入了許多新奇有趣的觀點，跟一般我們印象中的三國人物可有點不太一樣喔！

曹操

角色介紹： 曹操自幼生長於達官顯貴之家，在菁英教育下成長的他，逐漸學會不擇手段以達目的的成功之道。不論是考試作弊還是偷看鄰居大嬸換衣服，過人的聰明才智早在幼少時期就讓他成為眾人追隨的對象。成年後的曹操談吐犀利，行事冷靜，但是只要觸動他內心深處的童年回憶，曹操就會性格大變！

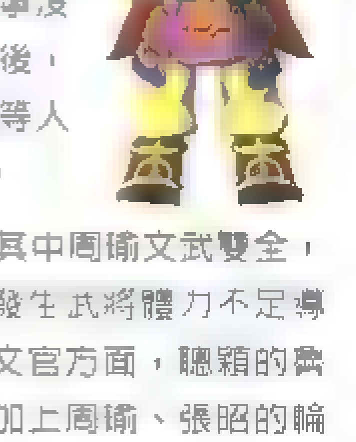
實力分析： 曹操初期武將文官實力都在一流，雖然在魏蜀吳中，他的武將能力是比劉備和孫權的跟班遜了那麼一點，但是曹操官位高許多，偶爾花錢消災對他來說不痛不癢。有武將能打，文官能罵，想花錢就花錢，曹操和手下們雖然沒有單一能力能排上天下第一，但是平均能力絕對是其他主公比不上的。

主要部將： 郭嘉、荀彧、程昱、曹彰、曹仁、曹洪



孫權

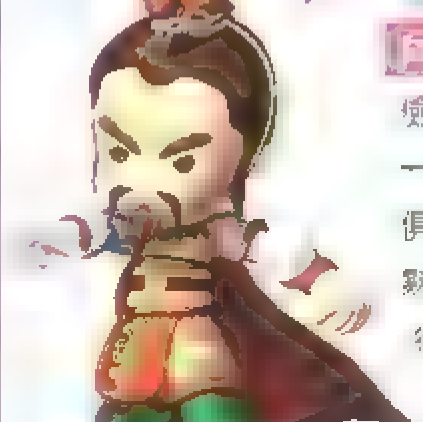
角色介紹： 孫權幼年時期在外跋扈囂張，行事莽撞衝動。直到某天他玩過頭失足落水，才讓眾人得知他其實不諳水性。為了避免成為左鄰右舍的笑柄，孫權從此謹言慎行，凡事沒了主見，活脫脫像隻紙老虎。父兄雙亡之後，他一頭霧水的接下家業，幸得周瑜、張昭等人的輔佐，使東吳得以在三國歷史上立足。



實力分析： 孫權初期手下陣容堅強，其中周瑜文武雙全，只要大家輪流配合好，孫家軍應該不會發生武將體力不足導致無法出戰，被迫乖乖繳錢的冤枉事。文官方面，聰穎的魯肅施起錦囊可以說是一個人當兩人用，加上周瑜、張昭的輪流，孫家軍在施展錦囊方面一樣不應該發生有體力不足無法施展的現象。

主要部將： 周瑜、魯肅、張昭、太史慈、

劉備

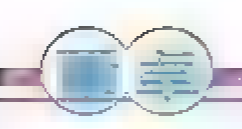


角色介紹： 外人皆見劉備孝順乖巧、編蓆持家，卻忽略他精明厲害的一面，多年的貧困更讓他的野心與日俱增。他明瞭官場生存之道，時機未熟前扮演著溫順軍的角色，時機成熟後便揮舞著大義的旗幟行竊占北方之實。劉備總有辦法讓周圍的人對這樣一個可怕的人格信服，不愧為中國歷史上數一數二的政客。

三國名將關羽、張飛出面單挑野戰，可說是十打九贏。錢的方面，只要打架打贏就不必擔心開銷。文官方面，智力雖然不足，但是三位文官當然也知道劉備家徒四壁的窘況，所以三個人的特殊能力不是省錢，偷錢，就是幫主公到處宣傳名聲提高薪水，在他們的幫助下，劉備的金錢應該是會源源而來。

關平、張飛

董卓



角色介紹： 外傳他腦滿腸肥，為人面善心狠。事實上董卓從河東太守一路進軍洛陽，若非過人的統馭才智焉能如此。然而董卓一直對自己的體型問題感到相當自卑，尋遍百醫也未得其解。外人皆謂他最後自暴自棄，不理朝政是這個原因，殊不知隱藏在他那龐大軀體與財大氣粗的偽裝之後，是一顆纖細脆弱的內心。

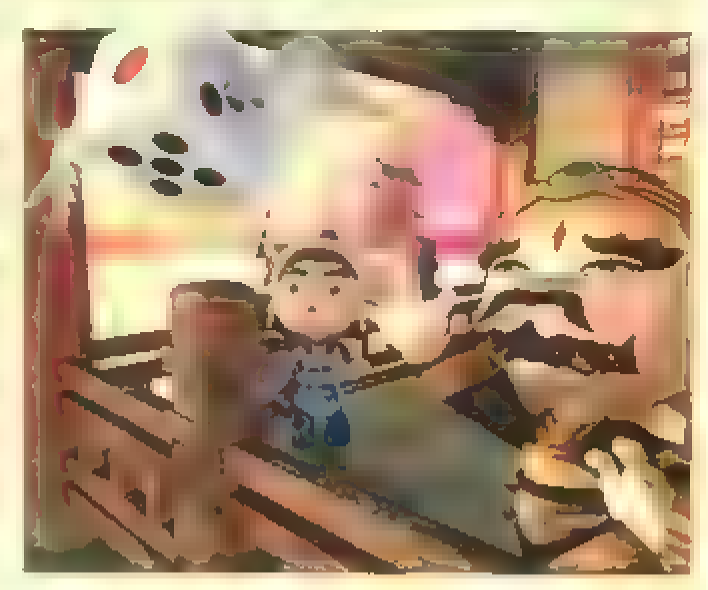
實力分析： 董卓就靠呂布幫他打天下，遇到呂布來戰，大部分的武將不投降就只有等著趴。看起來董卓好像就天下無敵了！其實不然，一來董卓運氣差，走在路上可以連踩三次香蕉皮，二來呂布的忠誠度很低，只要不小心破一次產他就會跑掉跑掉。所以，選擇董卓的玩家為了保有優勢得要時時小心謹慎！

主要部將： 李儒、李肅、賈詡、呂布、華雄、牛輔

張角

角色介紹： 黃巾賊眾領袖張角，世人對他所知甚少。只見他率暴民攻破官府防線，故衍生出神仙妖術等怪力亂神之說。其實張角在秀才落榜之後，遂號召民眾造反攻擊[illegible]，但他深知民以食為天的道理，又擅煽動群眾，所以追隨者日眾。但是他只會紙上談兵，最後還是起義失敗

實力分析： 黃巾賊是典型的一人幫，大小事務只有靠賊頭張角親自出面才能安心，但是張角戰力不足，打架想贏的機會還真不多。不過張角專收奇人異士，比如擅長強徵賦稅的孫仲；[illegible]人的鄧茂；進繁簡雍招人還強迫對方自動降價的高昇。這些不同的特殊技巧，好好運用的話就會有很大的幫助！

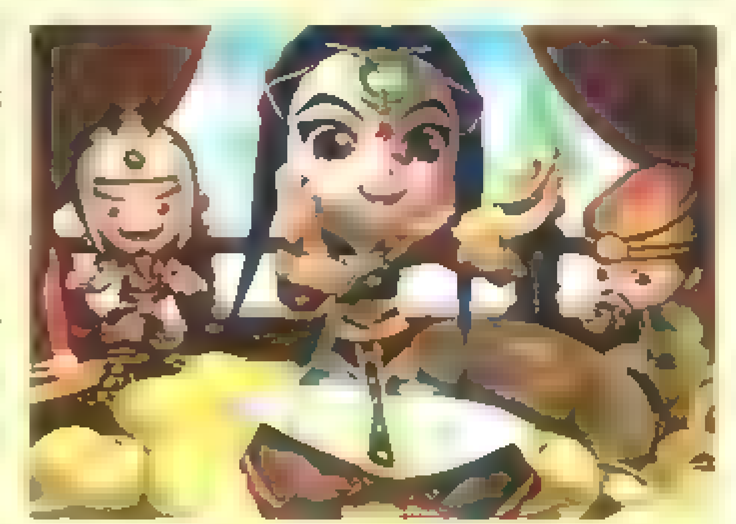


主要部將： [illegible]

龍翠公主

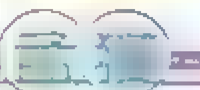
角色介紹： 龍翠公主原為漢獻帝之妹，雖為女兒身卻不減其英雄豪邁之氣。叛逆的性格與看不慣當時男尊女卑的風氣，於是私下結交了一群來自四面八方志同道合的姐妹。群雄割據之後，漢室陷落，龍翠公主從各勢力找回當初姊妹會的會員，誓言為父兄報仇，目標重建一個男女平等的大同世界。

實力分析： 龍翠公主手下一眾女子兵，智力過人的才女齊聚一堂，但是初期上陣能保證勝利的卻只有文武雙修的龍翠公主本人。只靠一個人戰鬥，體力一定會無法負荷，所以無論是平常回復體力的「迴光返照」錦囊，還是戰鬥時用的「妙手回春」，對初期只有一個武將的龍翠軍來說，相當重要的！



主要部將： [illegible]

孟獲

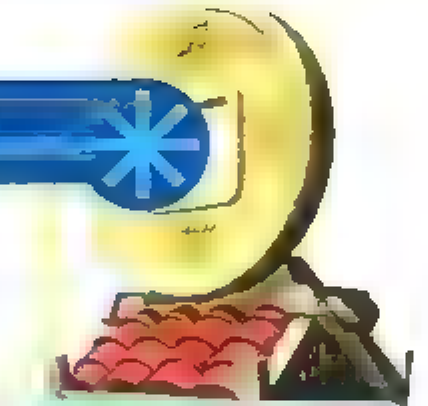


角色介紹： 孟獲因不甘為漢人之奴而起兵反抗諸葛亮。當時吳蜀眼中的造反之舉，看在孟獲族人眼中，卻是追求獨立自由的民族聖戰。七次失敗後，孟獲一族實在沒有繼續戰爭的資源和條件，只好甘於受封。條件是諸葛亮必須成立「南蠻原住民文化保護區」，來延續蠻族的文化傳統。

實力分析： 南蠻子由於居住環境不好，練就一身擅於吃苦耐勞的能力，所以南蠻軍中沒有能力特別差的武將，只是也沒有能力特別高的。由於遊戲中有升級制度，為了獎勵這些刻苦耐勞的南蠻子，在幾次升級之後，南蠻軍的實力會大大的提升，這可是上天特別補償這些人的，只要他們肯堅持下去，諸葛亮、呂布都得靠邊站。

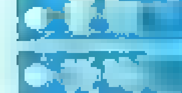
主要部將： 孟節、朵思大王、帶來洞主、孟優、雅留、朱褒

新穎城池建物——功能大幅增加



這次「富甲天下4」的城池建物變得更加豐富了，不僅功能多樣而有趣，對遊戲的影響程度大幅增加，而且數量更高達47種，絕對能讓玩家大呼過癮，在此先來一睹為快，瞧瞧部分建物的介紹吧！

糧庫



費用：

說明：囤積糧食的地方，確保了糧食的供應，讓百姓可以放心的「增產」報國了！

功能：八格範圍內所有城池，人口成長數增加一倍。

屎王神

費用：

說明：古人常以屎尿肥田，屎王神即為屎尿囤放祭祀之處，氣味令人斷魂！

功能：[illegible]格範圍內所有城池，人口呈現負成長。

徵兵所

費用：4000

說明：訓練百姓，以增加城池士兵的設施。

功能：八格範圍內所有城池士兵成長率增加40%。

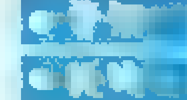
市街

費用：5000

說明：各方商人聚集之所，每筆交易均能獲得稅收。

功能：十格範圍內所有城池稅收增加50%。

石砌堡

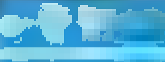


費用：

說明：用石材建成的碉堡，戰爭時可作為士兵的庇護所。

功能：八格範圍內所有城池耐久度增加100點。

驍騎營



費用：

說明：駐紮士兵的軍營，營內規劃完善，[illegible]

功能：十格範圍內所有城池駐軍費用減少一半。

紫靈芝

費用：32000

說明：為靈芝之王，服用此物對健康大有助益。

功能：停留或駐軍此處，每回合武將體力回復額外增加30點。

私掠所

費用：8000

說明：用以容納地痞及流氓，當有旅客經過將藉機敲詐金錢，以額外增加收入。

功能：八格範圍內所有城池過路費增加20%。

獻帝像

費用：4000

說明：三國由於戰亂不休，人心思安，為皇帝建雕像可博得尊王的好名聲。

功能：建此像聲望增加20點，每次走到再增加2點。

萬骨塚

費用：16000

說明：堆放士兵遺骸之處，充分顯示戰爭之殘酷，見其慘狀絕對令人膽戰。

功能：停留此處，10%士兵逃亡。

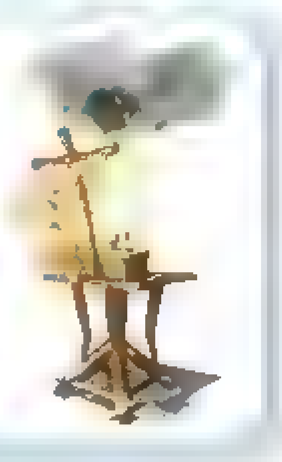
明珠殿

費用：8000

說明：昔日漢武帝獨尊儒術，建明珠殿以示光大之意，並規定殿堂周圍嚴禁耍詐之事。

功能：停留十格範圍內，禁止使用任何錦囊。

天師壇



費用：

說明：張天師登壇作法之處，行經此地不得疾行，以免影響法事。

功能：停留十格範圍內速度放慢，只能使用一顆骰子。

魯 般 屋

費用	8000
說明	即工匠工作的場所。
功能	停留此處可免費獲得機關一具。

怡 春 院

費用	
說明	尋花問柳的好去處，不過沉醉溫柔鄉可會浪費不少時間的喔！
功能	停留此處，停止行動一回合。

鳳 凰 台

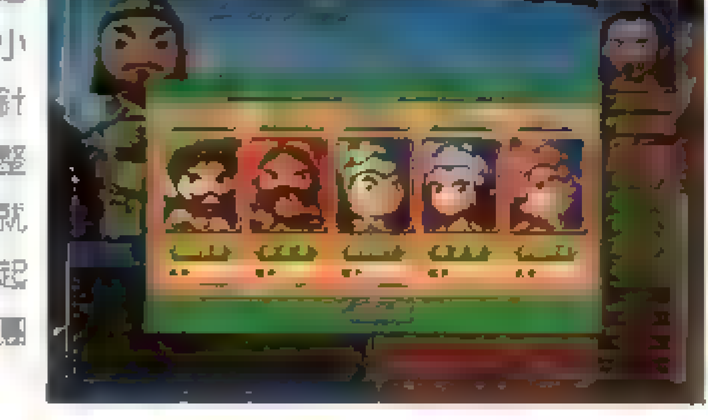
費用	
說明	比銅雀台更高等級的設施，傳說可為地方帶來好運。
功能	停留十格範圍內，若遇事件必為好事。

惡 鬼 幡

費用	32000
說明	受詛咒的旗幡，傳聞立此幡會聚集方圓十里內的孤魂野鬼。
功能	停留十格範圍內，若遇事件必是壞事。

骰子賭馬熱滾滾 — 四人鬥陣拼輸贏

除了建設與戰爭的創新變革之外，研發小組也沒放過遊戲中的任何一個小細節。前代原有的骰子賭場與賭馬場等小遊戲，在本作中不但繼續沿用，更將遊戲模式徹底翻新。針對多人同樂所特化的遊戲功能，以強調「互動」作為遊戲整體的主軸，讓賭馬與骰子不再是單調的一人賭局。而目的就是為了重現賭場中輸家傾家蕩產，贏家樂不思蜀的情緒起伏，讓玩家就算是一個人玩，也能感受到過年過節闔家團圓，小賭一番的熱鬧氣氛。

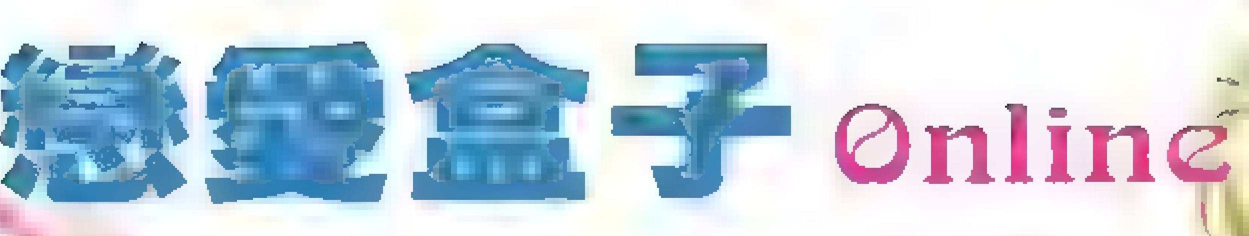


緊張刺激的賽馬場

富甲 4 大幅改變了以往有關賽馬場的設計，而將重點置於籌碼與寶物的新創意。籌碼與寶物都是進入賽馬場之後，隨機產生。在五回合的下注過程中，玩家可依馬匹的賠率變動與其他玩家的下注情況，來決定是要下籌碼或是下寶物，經過彼此爾虞我詐的激烈角力，最後就看這些變數所影響的賽馬結果，以決定誰是最大贏家。由於下注採籌碼制，玩家無法想下注多少就下注多少，縱然擁有萬貫家財，但若只拿到一個 100 兩的籌碼，那在場子裡也無法擺闊了；此外十數種的寶物，不但可以用來幫助自己心愛的馬兒「馬到成功」，最重要的是可以讓別人的馬兒「馬失前蹄」，當對手猛下「大力丸」時，咱們就附贈它個「落屎丸」，保證讓它「力竭而枯」；沒有籌碼可下？沒關係！使用「天外橫財」下在別人的籌碼之後，嘿嘿嘿！你立刻就擁有與他等值的籌碼囉。其他諸如喜從天將、衰神纏身、豬羊變色、妙手得寶、霉運當頭、萬馬奔騰………等等功能奇特的寶物，每次下注都能讓對手精神緊繃，讓賽程風雲變色喔！

新奇精彩的骰子賭場

富甲天下 4 在骰子賭場的遊戲部分導入了全新的玩法，玩家再也不用一個人無趣的在賭場裡和店老闆一翻兩瞪眼。由於本作是以「互動」作為遊戲設計的中心概念，所以當玩家進行多人同樂時，四名玩家將可同時進入賭場一拼勝負。就算在單人遊玩的情況下，由電腦操作的敵對主公也會進入賭場和玩家一較高下，就算自己贏不了錢，看敵人輸錢也開心！當四名賭客都進入骰子賭場之後，賭局就正式開始。骰子賭場的遊戲規則看似特殊但其實很簡單，可用一句話來說明，那就是「七添、八拿、九通殺、十沒份」。四位賭客進入賭場之後，各先繳 200 兩作為基本賭資，四個人一共 800 兩放在賭桌上。接下來大家輪流擲兩個骰子，兩個骰子的總合點數只有在 7、8、9、10 點的時候會產生輸贏的結果，擲出其餘點數則 PASS。擲出 7 點的賭客必須再繳 100 兩的賭資到桌上的累積賭金處，擲出 8 點的話則可從累積賭金拿回 100 兩，擲出 9 點的賭客可以拿走全部的累積賭金，擲出 10 點的賭客則直接被踢出賭局。當出現累積賭金歸零或超過一名以上玩家擲出 10 點的狀況時，一場賭局就宣告結束了。



戀愛盒子Online

研究製造所：中華網龍　販賣流通所：中華網龍
遊戲類型：戀愛交友　科技需求：未定

預定推出日
年
7月

戀愛？那是什麼啊？因為蕾蕾年紀還小，父王不准蕾蕾談戀愛，所以蕾蕾還真不明白那是個什麼東西。不過最近準備推出的《戀愛盒子online》，就是一款以網路交友戀愛為主題的遊戲，玩家們將可化身為少女漫畫般的人物，結合遊戲與交友，展開一段浪漫的戀曲！看樣子蕾蕾得先去遊戲中實習一下，這樣子以後談戀愛時才不會吃虧喔！

輕鬆展開甜蜜愛情

《戀愛盒子online》是一款以交友為主要訴求的網路遊戲，遊戲中將現實生活的一部份，轉化為遊戲裡的功能，帶給玩家熟悉卻又新鮮的感受。比起交友社群網站，玩家們在戀愛盒子中可以有更深切的互動。遊戲中要倡導一種更有趣的交友型式，讓玩遊戲不只是玩遊戲，交友更不等於是聊天。每一位玩家在《戀愛盒子online》中都是獨特的個體，玩家化身為可愛的小娃娃，可以隨心所欲地裝扮自己，結識知心好友，一起逛街、玩遊戲，期待美麗的邂逅來臨。

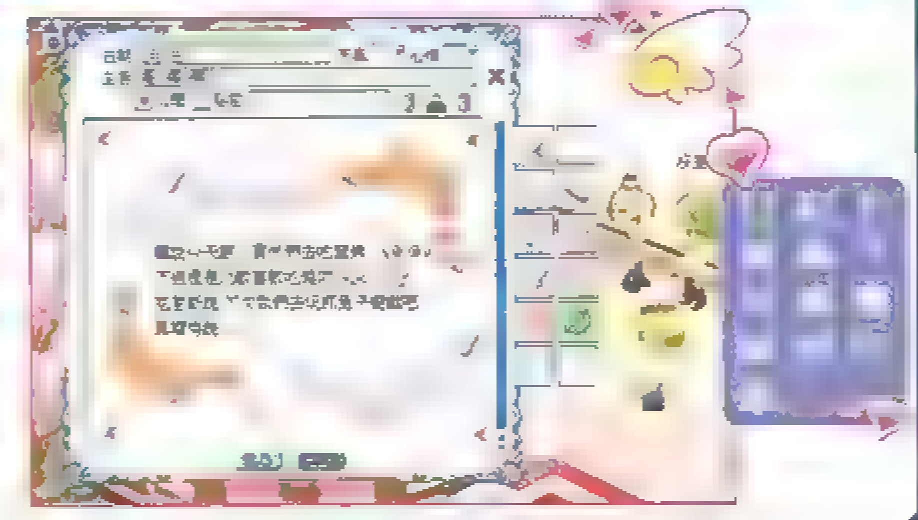
舞台

戀愛盒子的遊戲舞台是一個如糖果般甜美的夢幻世界，遊戲中將以莉迪亞市為中心，周圍分佈了四座風貌景觀完全不同的城鎮。除了城鎮各具特色之外，建築物的外觀也有著極大的不同，結合幻想元素的可愛造型，充滿想像空間。例如玩家們的宿舍—「樂芙會館」，就是一座猶如城堡般的建築物，而「莉迪亞市」的摩天大樓，具有著華麗高貴的外觀；「貝里鎮」的占星女巫甚至住在一座天文台裡呢！還有更多有趣的人事物，都在戀愛盒子的世界裡等著你喔！

前面提到的「樂芙會館」是所有玩家們的宿舍，每個人在這裡都有一間專屬的房間，玩家可以邀請好友到你的房間來參觀、聊天，玩家的房間其實便是一間個人聊天室，當邀請其他玩家進到房間裡時，房間內的擺設便不只是裝飾而已，同時也是個人品味的代表，所以玩家們可別浪費了這塊可以任你發揮的小天地喔！

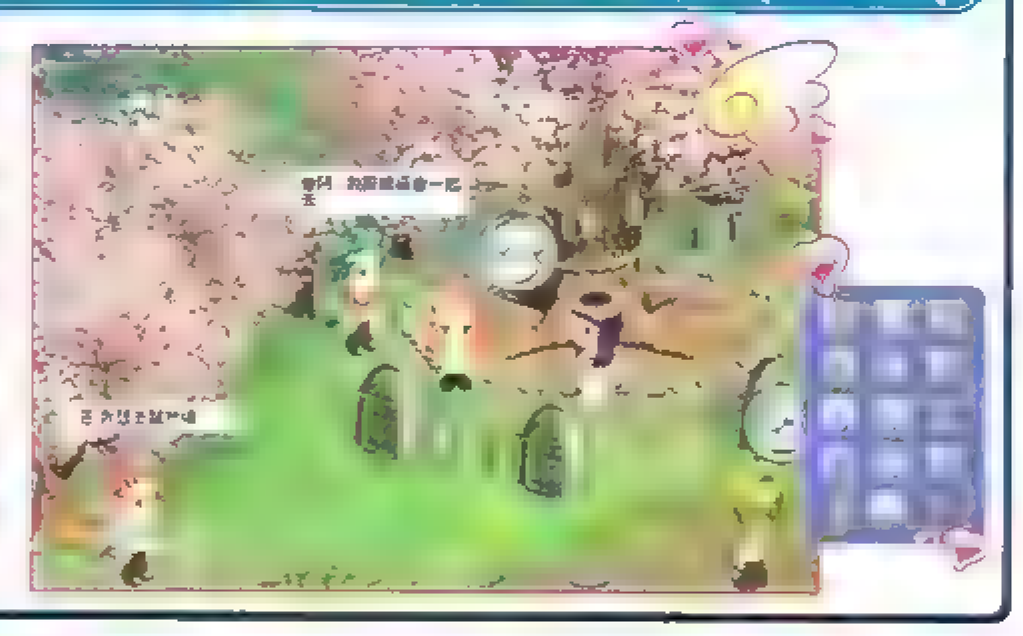
情 藉由信件表達心意

在戀愛盒子中的每一天，玩家一定會有新的發現、新的朋友及新的感受。不論是發生在現實生活或遊戲中的一切，玩家都可以將你的美好回憶，在戀愛盒子的日記裡留下備份。除了文字的敘述顯然有些無聊，日記本的旁邊有許多種不同圖案的印章，讓你在日記裡隨意置入圖案，若是將日記開放，就能和其他玩家分享你的彩繪心情囉～此外當你有話想對你的好朋友說，卻不知道該如何開口時，只要挑一張美美的信紙，將你心裡的話寫在上頭，就可以將你的心意寄給對方喔！遇上聖誕節、生日、情人節，送卡片更是不可以少，挑選卡片的時候，忍不住還會在腦中幻想著他收到卡片後的表情呢！



創造親密關係

在戀愛盒子的世界裡，玩家可以將親蜜好友或貼心情人設定為小天使，如此一來，你和小天使之間便有了更多不同的互動，像是約會的時候，便會因為場所或特定條件，出現不同的狀況劇，讓兩人的約會更令人心跳不已。玩家和小天使之間，具有親密值的關係存在，親密值愈高，會有更多特殊的機會，為兩人的情誼加添浪漫元素。如果身邊沒有適合的小天使人選，玩家可以透過戀愛盒子的配對功能，搜尋你的小天使最佳人選，或者，你相信命運的安排，在海邊投入瓶中信，期待有緣人拾起；在櫻花林中的許願樹，留下你的心願，引導命中注定的他尋著線索找到你——。



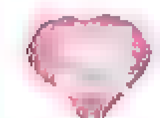
隨意打造亮眼自我

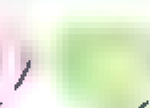
戀愛盒子在服裝上，使用多層着裝的設計，讓玩家可以嘗試時下最流行的多層次裝扮，從一般基本款到時尚流行，從春夏的俏皮可愛到秋冬裝的神秘性感，各形各色各種風格的單品，讓人目不暇給，甚至連造型特殊的cosplay裝扮都有！而玩家在遊戲裡的服裝打扮，會因為配件的替換而作即時改變。玩家的角色共有兩種型態，一是在大地圖上行走的小娃娃，另一個是靜態的大娃娃，兩者的造型都會因為玩家換了不同的服裝而改變。此外，像是髮型、小配件也同樣會顯示出來，因此，就算上街買東西，也是一場流行的勝負之爭，出門前可得精心打扮一番才行呢！

豐富你的虛擬人生

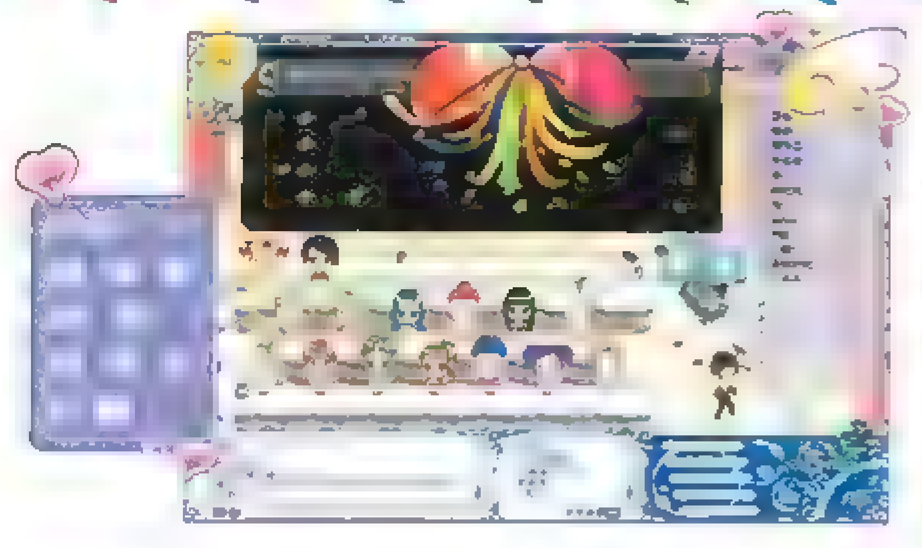
聽到練技能這三個字，或許有人皺了一下眉頭，但其實戀愛盒子的技能練習，跟玩遊戲沒有兩樣。玩家只要進入練習技能的競技場中，在可愛的小地圖上擲骰子，完成過關條件，就能獲得技能的經驗值。練技能的過程中可能會遇上小小的阻礙，要是有其他同伴和你一起玩的話，不但能夠互相幫助，還會讓這個小遊戲變得更有趣、更好玩。遊戲中共有四大技能可讓玩家學習，包括西點、飲料、服裝、家具。玩家透過技能學習，將可自行生產西點、飲料等角色生存必需的食物，還有服裝、家具等生活用品。

這四種技能，玩家並非一定要學習不可，只是當在沒有學習技能的情況下，玩家獲得這些生活必需品的管道，就只能以交易的方式跟商店或其他玩家購買了。





讓你生活更充實

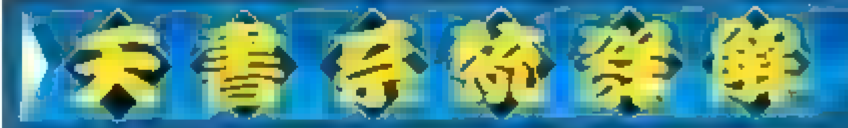


在遊戲中如果閒閒沒事的話，可以作什麼呢？不如找一些好朋友，一起去打工賺錢吧！在莉迪亞市中心以及四週的城鎮中，不乏一些熱血心腸的居民，他們其實都很樂意為你介紹各種打工機會呢！有時候，連忙得抽不開身的商店老闆，忍不住也會拉住正在逛街的你，請你幫忙跑腿買東西說。莉迪亞市中心的摩天大樓裡，搭起了一座攝影棚，傳說中的紅牌節目「SC搶錢俱樂部」正在此地攝影，如果你對自己的機智有信心的話，快點去報名參加它的問答比賽吧！贏了會有獎金喔！

軒轅劍外傳 蒼之濤

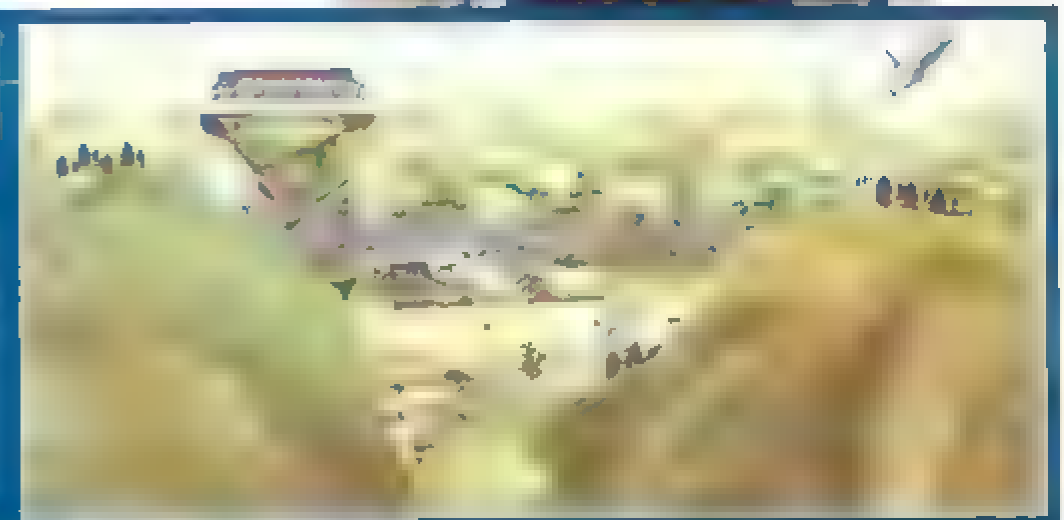
預定推出日
2 月

為了讓各位對於《軒轅劍外傳－蒼之濤》有更深一層的認識，本仙人特地走訪一趟大宇，再度挖出來一些製作單位本來想"暗蓋"的精彩資料；因此本仙人還特地跟其中的動畫負責人，也就是之前曾得到GameStar最佳動畫大獎的林克敏，談談有關《軒轅劍外傳－蒼之濤》的幕後製作花絮。



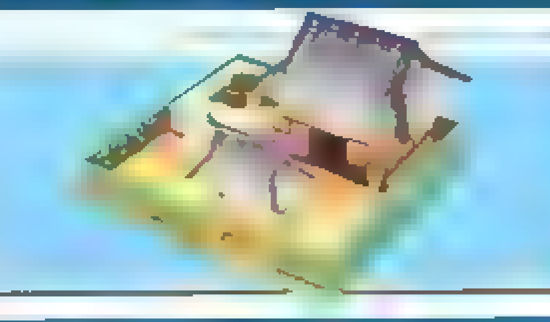
天書奇術發錄

為了讓玩家在一開始便可開始使用天書，故事中設定了在初期時，女主角車芸會遇到一位神秘人物，並給她一片神秘竹片，透過這竹片，車芸可以將雲狐收到竹片中，也可以在竹片中的天書世界開發雲狐的基本裝備。至於，這個神秘人物到底是誰，在劇情的中期就會揭曉啦！後來桓遠之加入隊伍後，天書正式功能才會完全開啟。以下就簡介一些天書中的建築吧！



居住型房舍

在天書中，要收化妖魔到裡頭前，是必須先提供居住空間；若是居住的住宅空間不足時，就無法在戰鬥中吸收妖魔到天書世界中，這時得必須建設更多的房舍，或是驅逐不需要的居民，以收化其他的妖魔。



生產型房舍

由於玩家可以利用天書自行製造裝備、道具等物品，這時得先建設該類建築，有了生產型房舍後，才能開始生產所需要的裝備或物品。當中生產型房舍又可分為：武器工房（開發武器）、鎧裝工房（開發護具）、煉丹房（開發道具）、法寶工房（開發法寶及機關工房（車芸專用，可開發雲狐身上的裝備及機關道具）等五種。

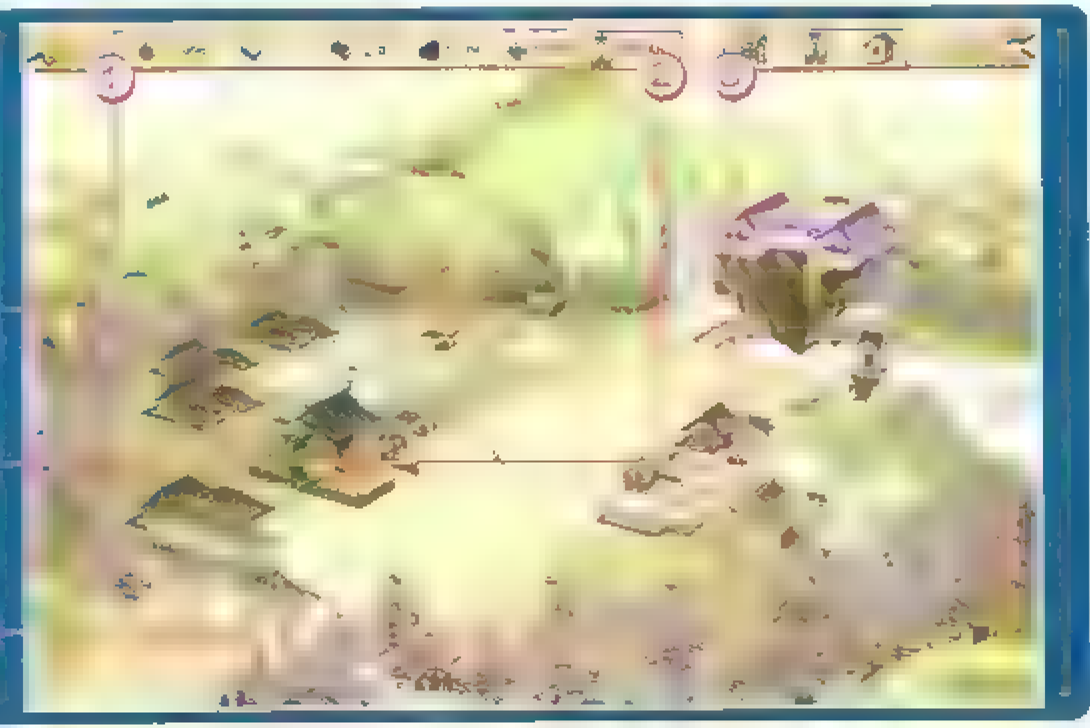
特殊型房舍

除了製造物品之外，天書可還有其它功用喔！除了《軒轅劍肆》中出現的建物，像是在戰鬥中呼叫護駕出來助陣的"鬼神陣"，可以讓主角桓遠之學習怪物身上法術的"仙術道場"之外，這次還增加了可以召喚魔王級怪物的"轉生台"喔！只要玩家收集數量夠多的封印之蛋後，便可以在此召喚出強力幫手喔！

1.)[illegible]

2.)居民區：顯示天書世界所有居民數量，還有現在的最大居民上限

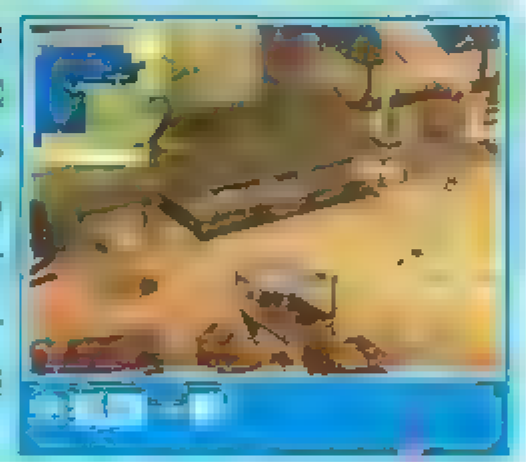
3.)主功能：由左至右依序是：建造、居民詳細資料檢索、房舍管理等3大功能



場景介紹

令狐國

在晉國境內的一個孤弱小國，是車芸的國家。車芸祖父乃是當時令狐國的大夫之一，多年前卻因為國君聽信小人讒言，而被賜死，連帶著全族人被抄家，當時車芸年紀尚小，也被砍去了雙足作為刑罰；但是車芸並不氣餒，一心要將祖父的木甲術發揚光大，向令狐國君證明自己祖父的清白。

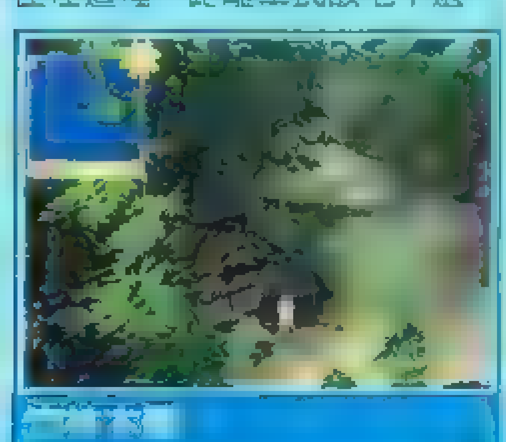


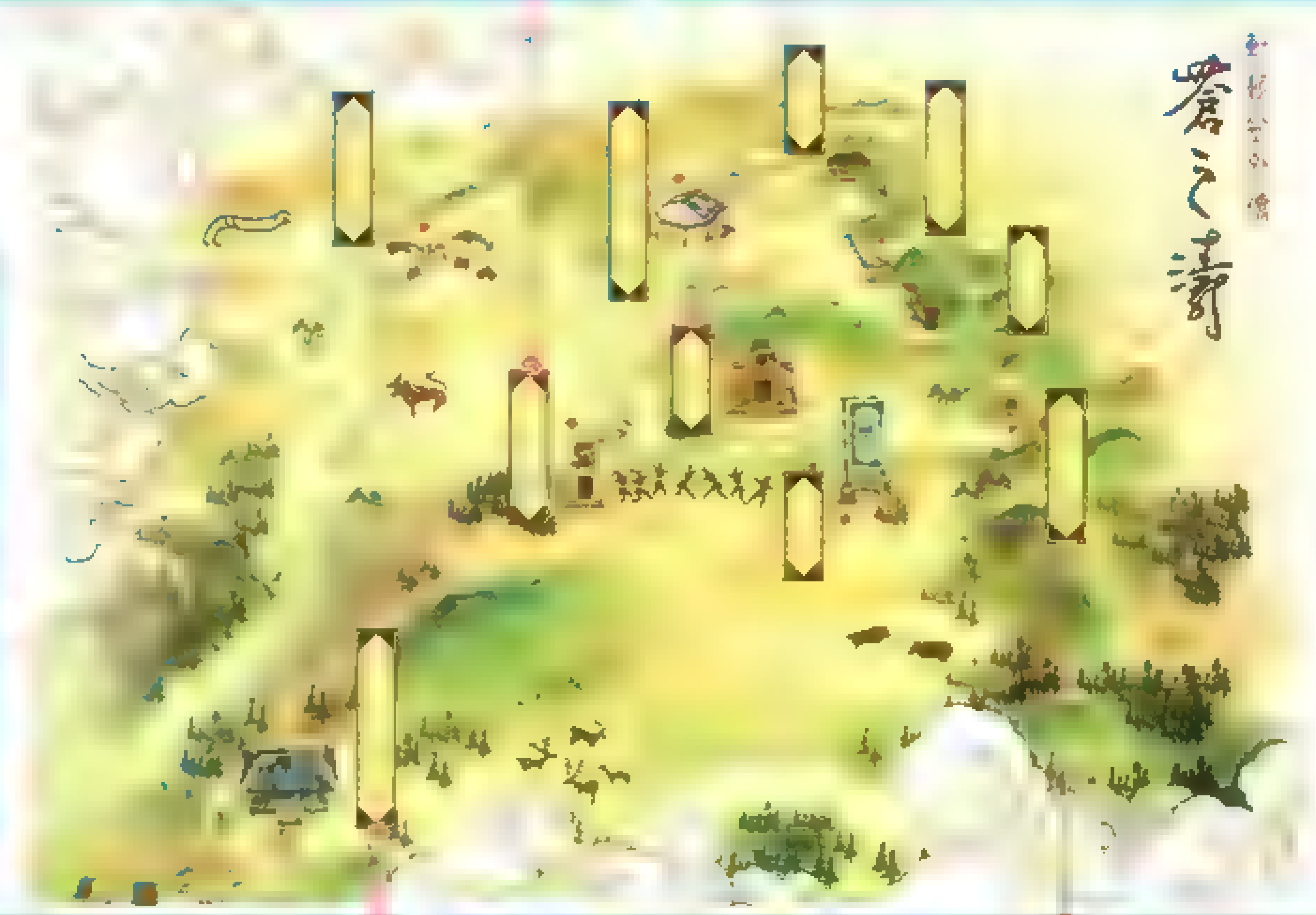
曲沃城

晉國的城池，聶詩千辛萬苦地帶著車芸來到這裡，是為了要找一個非常重要的人，而這個人到底是誰呢？

竹林木屋

車氏抄家後，車芸被一個老管家撫養長大，所以車芸也就住在這裡，距離車氏故宅不遠。





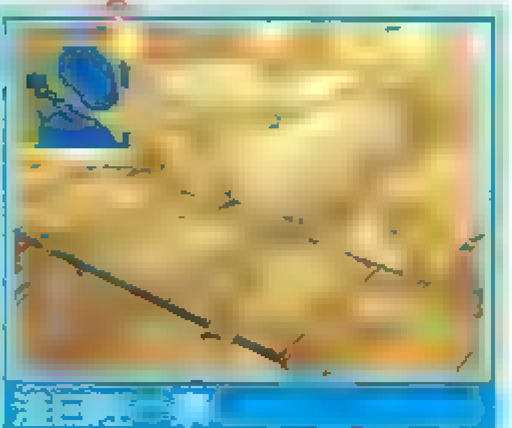
車氏廢墟

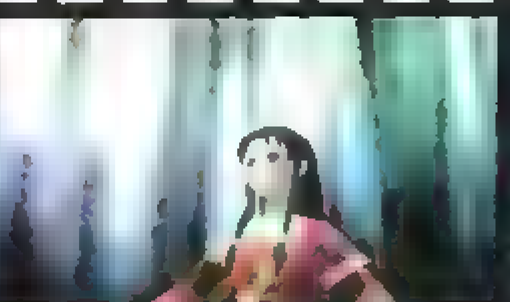
車芸的祖居，但是車氏被抄家後，這裡就荒廢了…朝中奸臣還派官兵在此防守，因此車芸無法接近，只能遠遠地遙望故居，以解相思之情。

車氏故居廢墟

滏口陘

太行山八陘之一，是經過太行山到另一頭的通道，車芸與聶詩在此地遇到了晉國太辰宮的追兵，而且這個追兵之巫難纏讓兩人無計可施，只能坐著等死了…到底他們兩人是如何逃出升天的呢？



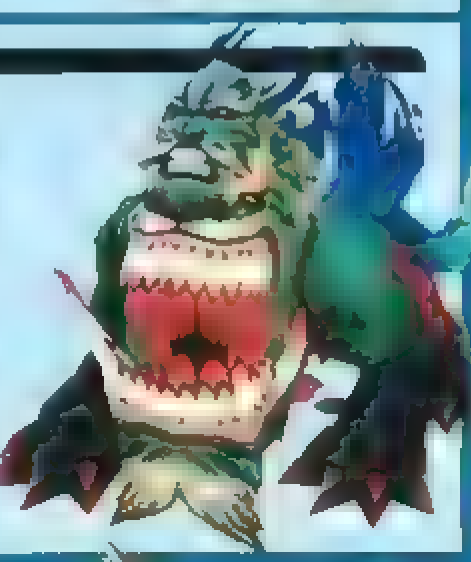


敵人介紹

九龍子囚牛祭官

晉國太辰宮「九龍子」體系的九位祭官之一，將是車芸旅途上遇到的第一位祭官，由於他的出現，讓車芸與晉國太辰宮的關係直接進入了衝突與對立！囚牛祭官的力量讓車芸見識到了太辰宮可怕的實力，但是據說囚牛祭官是「九龍子」裡實力最弱的一個，可想而知之後的旅程是多麼的艱辛啊！

檮杌



相傳是堯舜時四個兇惡的部族首領之一，後因怨氣轉而轉成兇惡的妖魔危害人間，體型巨大，性情殘暴。此時是被晉國太辰宮的祭官安排在太行山八陘之一的「井陘」，不讓任何人通行。

混沌

相傳是堯舜時四個兇惡的部族首領之一，其狀如犬，似羆而無爪，有目而不見，有兩耳而不聞，有腹無五臟，行走而足不開。此次是被晉國太辰宮的祭官召喚而來，守衛著太行山八陘之一的「飛狐陘」。

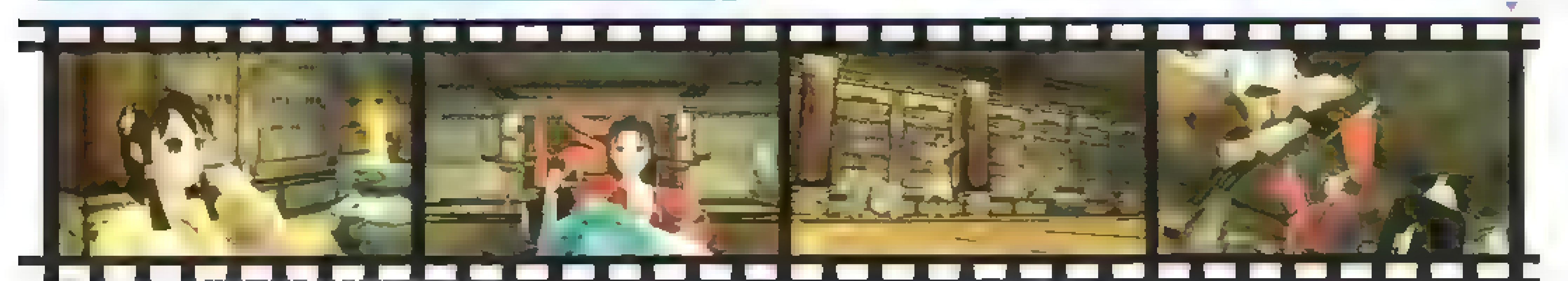
精采的動畫

去年DOMO小組的《軒轅劍肆》，一段氣勢磅礡的片頭動畫，不知擄獲多少玩家的心，並勇奪2003GameStar遊戲之星選拔的最佳動畫獎項，大家還記憶猶新吧！負責製作動畫的就是DOMO的動畫導演—林克敏及動畫小組。在今年，他們又要以什麼樣的影像來震撼玩家呢？從12月的台北資訊月展覽中，每逢"軒轅劍外傳 蒼之濤"動畫首播的時刻一到，大宇資訊的攤位就幾乎被熱情玩家擠爆的盛況看來，這次的動畫一定又會讓人感動萬分。

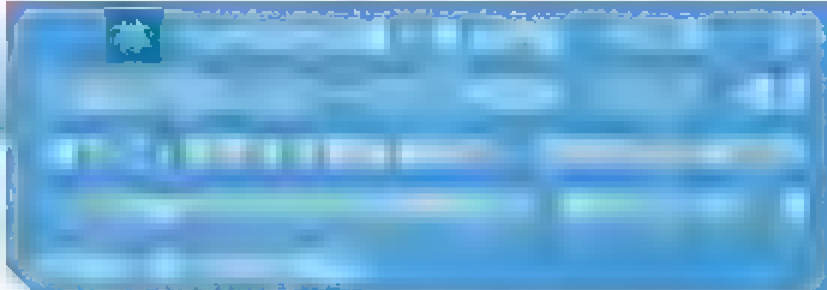
除了利用報導為各位展示動畫的精采截圖之外，本仙人還訪問到目前正忙於最後趕工階段的林克敏，讓他來談談這次做動畫的點點滴滴。

這次製作《軒轅劍外傳 蒼之濤》動畫的過程中，你覺得最花心力的是哪些事？

林克敏(以下簡稱林)



繼去年《軒轅劍肆》動畫得到GameStar最佳動畫獎之後，在這次想要如何突破自己？



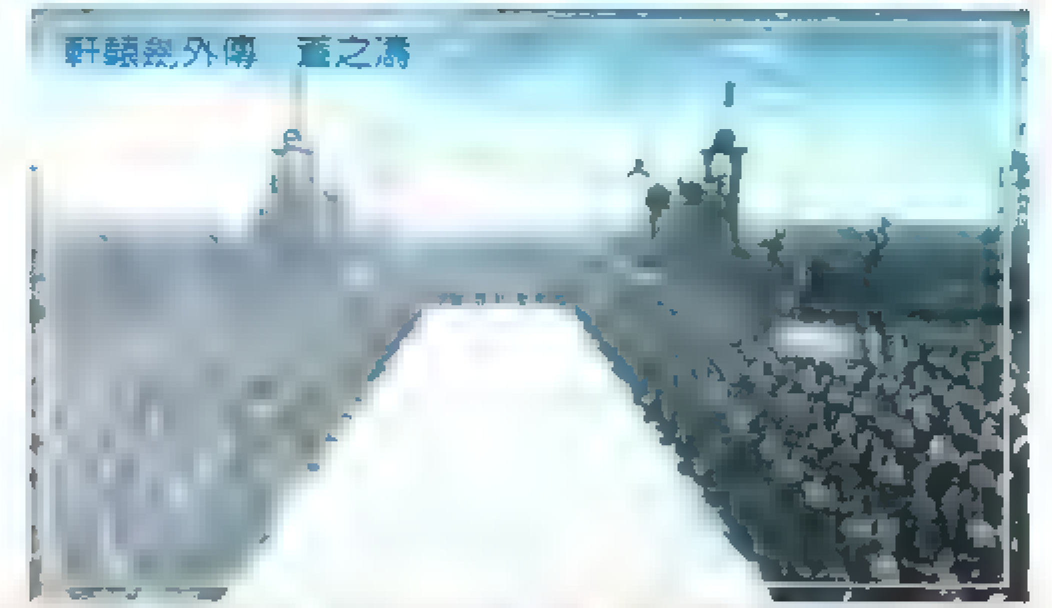
在這次《軒轅劍外傳 蒼之濤》的動畫中，你想要表現的主題是什麼？

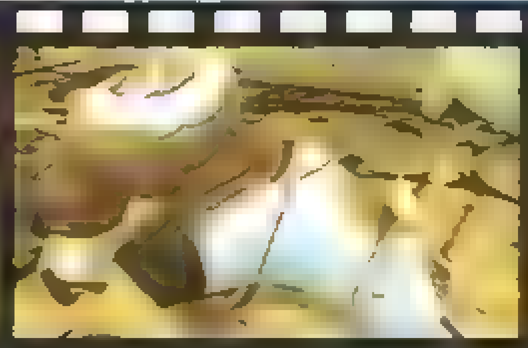
整個動畫的製作時間大約多長？共有多少人參與？

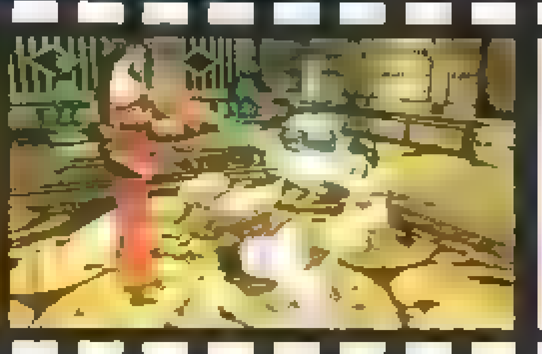
你希望玩家在觀賞《軒轅劍外傳 蒼之濤》的動畫時，能特別留意什麼？

我們知道當初《軒轅劍肆》動畫用到了motion capture來抓取角色動作，那這次《軒轅劍外傳 蒼之濤》的動畫在製作上有使用了什麼樣的新技術嗎？

請跟想踏入這工作的玩家說句建議吧！







激戰足球學園

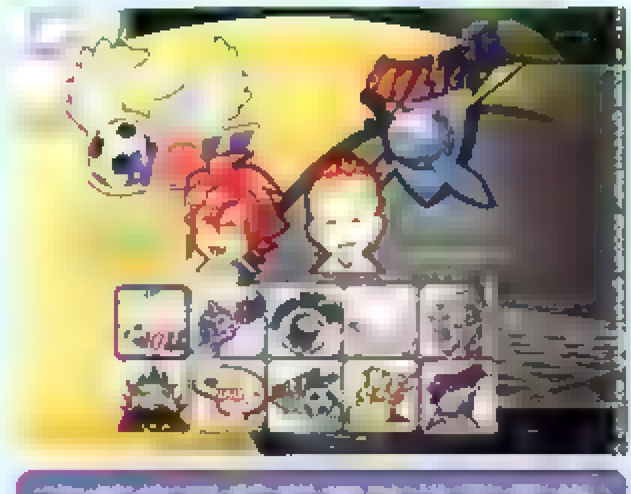
- 研究製造所　宇峻科技
- 遊戲類型　運動RPG
- 販賣流通所　未定
- 科技需求　P3-500、128MB

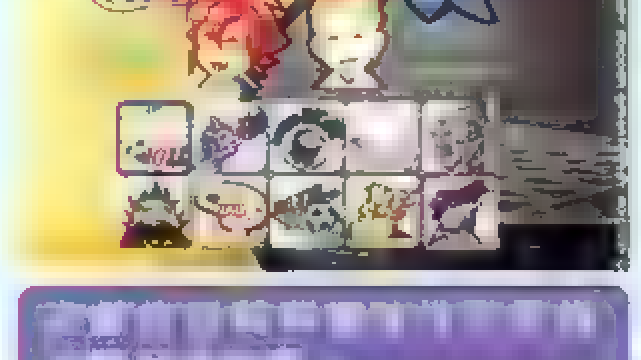
預定推出日 年 月

什麼？運動遊戲也可以像RPG一樣充滿華麗的冒險以及使用各式各樣的道具與必殺技？！甚至還可以連線上網與其他玩家一同捉對廝殺？？即將在2004年1月由宇峻工坊發行的《激戰足球學園》，就是一款兼具了易學、刺激及網路同樂的運動遊戲。這款遊戲原名《夢幻足球》，曾在「第二屆中華盃遊戲軟體創作大賽」獲得第一名的殊榮！經過原設計者和宇峻開發人員合作，終於在歷經一年的改進和加強後，正式更名為《激戰足球學園》哦^^。

你就是傳說中的救世主！！

故事背景發生在擁有全國知名的超弱足球社　　Q大。這連續九年都是全國大賽最後一名的「輝煌」紀錄，讓Q大足球社及將面臨廢社的危機！在如此險惡的情勢之下，玩家扮演的是剛加入Q大足球隊的大一新生，於是，總是把『目標─全國冠軍！』這句話掛在嘴邊的主角，不但肩負著足球社存亡的重責大任，還必須要設法帶領這隻疲弱不堪的足球隊，邁向全國冠軍！





享受百分百的射門快感

這款遊戲所強調的重點是動作的流暢度與刺激感，因此操作非常的簡單，懂不懂足球規則不重要，即使是從未玩過運動遊戲的玩家也能在三分鐘以內迅速上手，只要熟悉了按鍵的操控，便可輕鬆的運球傳球，甚至還可以使出威力強大的超華麗特技射門！

配合爆笑的故事情節，遊戲中近40名的主要角色與超過百名的球員，全都以逗趣誇張的動作來比賽，畫面所呈現出的是超可愛的3D卡通風格。除此之外，那些帥氣多樣的射門與炫麗的必殺技特效表現，包準讓玩家在大呼過癮之餘，忍不住色讚道：這就是青春啊～^^。

三種遊戲模式任你玩

遊戲中最特別的一點，就是它包含了三種模式，玩家可依自己的喜好來做選擇。在獨特的RPG故事模式之中，每一場戰鬥之前都會有一小段令人噴飯的劇情交代比賽的始末；若是玩家順利擊敗對手，不但自身的能力會有所提升，敵方優秀的球員也會加入玩家的隊伍，大幅提昇戰力！

遊戲選單

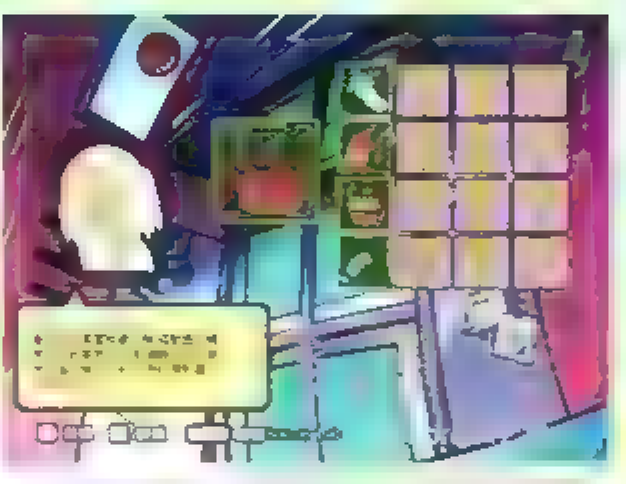
對話畫面

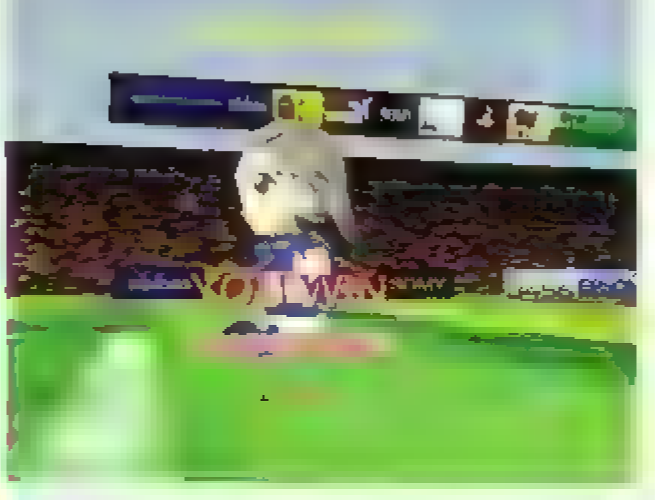
如果只是單純想來一場快節奏的球賽，進入AC大型電玩模式就對了！這是玩家和電腦之間對戰的模式，在各式各樣的球隊中，玩家可以自由選擇與自己敵手的隊伍。重點是，除了遊戲中的一般對手之外，甚至還有貝克漢、羅納度、卡洛、歐文…等世界知名足球員所組成的超夢幻球隊～。玩家想與他們同台較勁不再是夢想囉！

此外，總是面對著AI而感到厭煩時，《激戰足球學園》還有連線模式，玩家只要進行連線開局，就可以與其他玩家一起連線對打。除了遊戲中預設的隊伍之外，玩家還可以使用「隊伍編輯」功能來創造一支屬於自己的夢幻球隊，這可是展現自己實力的大好機會喔！

火爆的冒險即將展開

看了以上介紹，相信玩家已經迫不及待想體驗《激戰足球學園》的熱血沸騰魅力吧！別以為沒玩過運動遊戲就擔心自己會凸槌唷，《激戰足球學園》擁有相當簡單的操作介面，玩家也不用記住一堆複雜的球員資料，所有球員的參數與各種必殺技的設定都會藉由畫面顯示。所以只要熟練按鍵的控制，即使是遊戲新手都能輕輕鬆鬆享受遊戲的刺激與流暢感！





超激鬥的華麗冒險！激戰足球學園將喚醒你的足球之魂！！

創造角色

進入遊戲畫面之後，玩家可以使用方向鍵↑、↓來輸入名字，接下來就是選擇玩家喜歡的背號、守備位置及人物屬性數值。這裡請玩家多注意，因為遊戲中人物的屬性和玩家所選擇的守備位置有很大的關係，假如玩家選擇擔任後衛的話，那麼就要特別注意「傳球」這個屬性的數值，而如果玩家選擇的是守門員，就要特別注意「接球」這個屬性的數值！

還有一點小藍要特別叮嚀玩家，那就是在名字選項之中，按鍵C或按鍵 ，擔負著選擇控制輸入字母的重責大任，如果想直接輸入字母，電腦可是不會理人的喔！

比賽開始

當玩家創造出心目中最完美的熱血足球少年之後，便開始進入遊戲；經歷過一小段讓玩家更能融入角色的劇情，緊接著便是玩家們最期待的戰鬥比賽了。戰鬥之前，玩家可自由挑選上場的球員，但是玩家所屬的Q太足球要怎麼才能力克其他強隊呢？嘿嘿，根據老祖宗的教誨，作戰時戰術的運用才是王道！只要玩家選擇適當的陣形搭配上場的球員，百戰百勝也不是夢想哦！

陣形選擇（使用F1切換）

平均型：最保守的陣形，隊員調度上有較大的空間
攻擊重視：希望在第一時間內快攻射門得分的不二選擇，但缺點是防守較弱
中盤重視：將大部分球員佈置在球場中間，進可攻退可守
防守重視：為了避免敵人的突襲而佈下的擋球人牆，以不失分為首要考量
平均偏防守：注重防守但又不想失去快攻機會
平均偏攻擊：注重快攻但又顧慮到會不小心失分

經過玩家多方面的考量，終於精心設計出了完美無缺的戰術與上場隊員，接下來在正式比賽之前，讓我們來熟悉控制介面吧！

控制鍵介紹

守門員控制

方向鍵（，）　當守門員接到球時，方向鍵，連打可增加球員的持球力，相反的，若是敵方守門員接到玩家的球，則方向鍵，連打可以減弱對方的持球力。

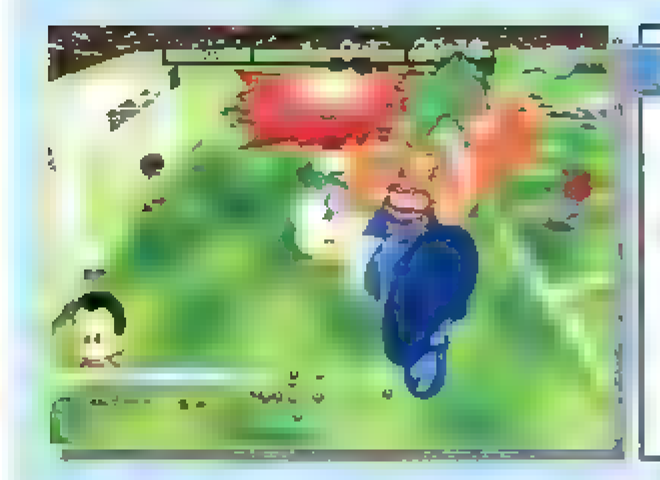
✧注意✧

當玩家的守門員順利接住敵方的球，按C鍵是傳給後衛，按，鍵則是傳給前鋒。

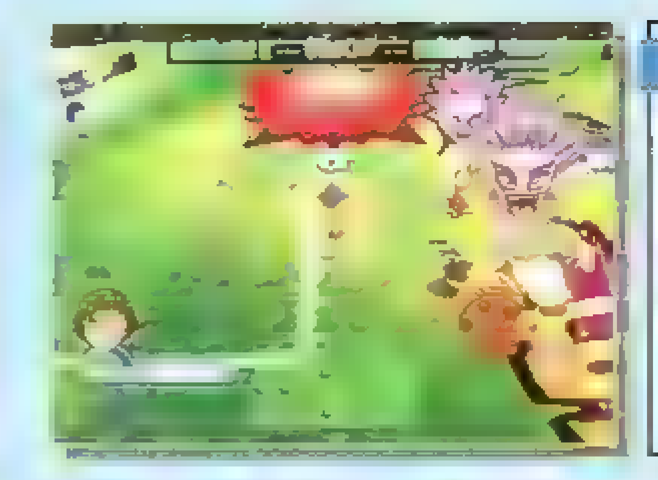
終於開始比賽了，玩家一定非常想體驗使用這些威力強大且超華麗技能射門的快感吧！遊戲中技能共分為三大種——射門必殺技、輔助技、以及守門員必殺技，使用方法相當簡單，只要在MP到達滿點的時候按enter鍵就可以發動。玩家別擔心在關鍵時刻會無法使用技能，《激戰足球學園》不像一般的RPG遊戲要吃藥或休息，只要隨時注意球員的MP，在需要的時候按右方數字鍵3，就可以輕鬆把球員的MP補滿！

技能介紹

射門必殺技



超怪物級的射門必殺技。只有少數怪獸型的球員才能學會的必殺技。



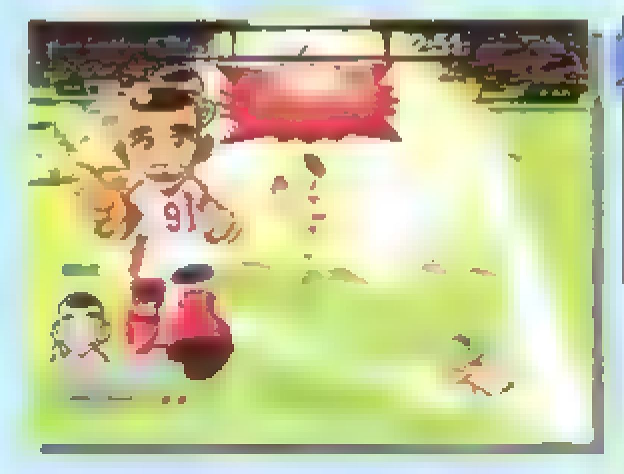
射出的球帶有恐怖的詛咒效果。只要守門員碰到死亡射門的球，精力就會被惡魔持續吸取，很快就會虛脫。

閃電射門

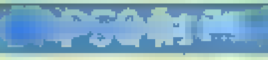
極力追求速度的必殺技。射門時快如閃電，令守門員來不及防備；只有性格冷酷和激烈並存者才能學會。

球在行進的過程中會發出美妙的音響，讓人聽了昏昏欲睡、鬥志全消，是一種可怕的精神攻擊射門

速度與衝擊平衡爆發的必殺技。球的軌道怪異而且有很強的抽旋力道，難以預測的路徑讓守門員防不勝防。只有求真美感者才能使用。

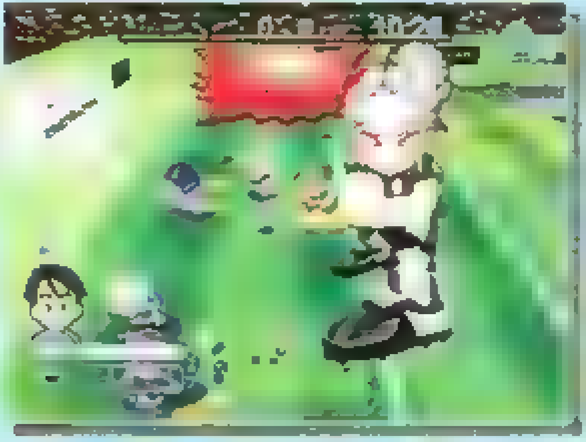


近距離射門的最強招式！衝擊強度只略遜於PSQ射門，如果球員沒有鋼鐵般的右腳和猛獅般的爆發力是無法使出的。



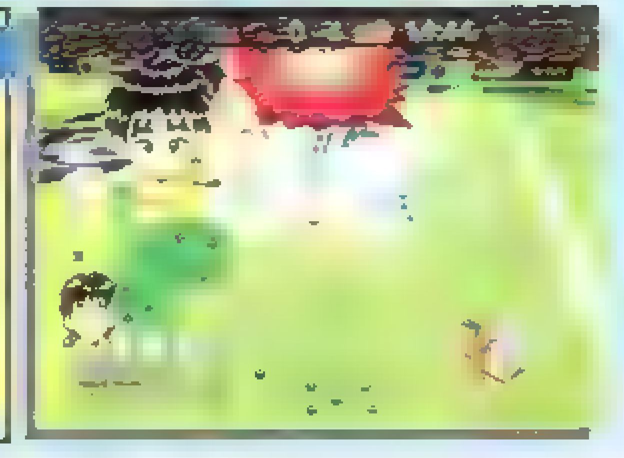
PSQ射門

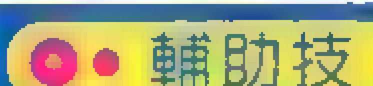
完全以強大衝擊力取勝，速度和後勁十分強悍，如同火箭般的力道，一般守門員根本抓不住，只有資質特高，被足球之神眷顧者才能學會。



強力的射門，但是球的旋轉方式會傷害守門員。守門員只要接這種球幾次，雙手就會脫臼而無法繼續進行比賽，是殺人於無形的兇狠技倆。

只有天才型的球員才能使用的必殺技。速度快如疾光，力道因速度而更為霸道，很少有人能順利擋下。





輔助技

集中：精神完全集中，使得自身反應速度快速提升，可以更快掌握球的來向與敵人的弱點

變身：人格特質完全改變，神經會變得異常敏銳！可以發揮人類完全的潛能，可以看清任何細微的動作，不論是攻防都可以做到完美。不過在此狀態下的人格會顯得自大、傲慢，讓人超想把他扁成豬頭…

熱血：士氣快速提升，讓動作變得更積極

指令塔：發揮超卓的領導力和觀察力，可以在球賽中不斷鼓舞隊友，讓同隊球員士氣快速提升而發動必殺技。

突破：產生強大的氣勢，讓敵人望而生畏，可以讓球員單刀直入的突破防守！

激勵：隊長專屬技能。在盤球時不斷以動作和言語鼓勵己方隊友，激發大家的士氣。

威壓感：給敵人強大的壓迫感，讓敵人因恐懼而退縮。可造成敵方士氣不斷下降而無法使用必殺技。

鐵壁：積極防守，將所有的精神集中在防守上，讓敵人無法前進一步。使守門員和後衛發動效果加倍

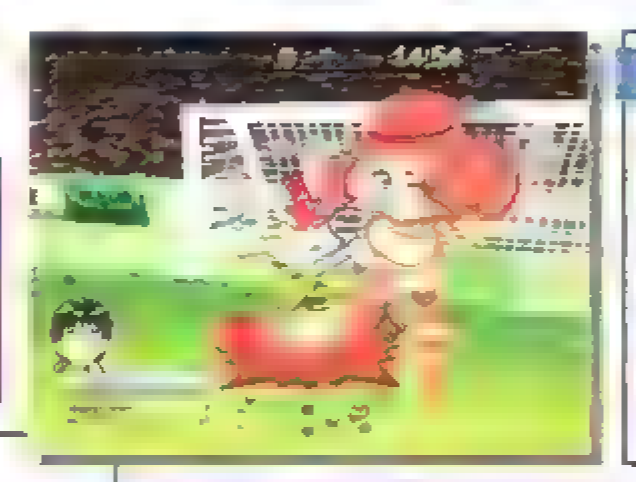
疾走：球員在短時間之內會速度提升150%，如同球場上的[illegible]一般

靈能：少數天才球員才能使用的輔助技，可以以冥想的方式激發自身所有能力，讓所有能力都全部提升，使用必殺技時會[illegible]

守門員必殺技

阻擋

巧妙的將射門球的衝擊和自身的力量產生抵消，讓射門的氣勢快速下降。守門員必須要有快速的判斷能力和強壯的手臂，屬於高難度的必殺技



天才型的守門員才會的技巧，能夠完全的將球的衝擊力以巧妙的方式轉移到地下。因此不論再強勁的射門都會被攔下，令人不寒而慄的神技。

以迅雷不及掩耳的速度擋下所有射門，在球員眼中彷如千手觀音般。在快速擋球時同時將部分體力轉移到手上，以強化接球的能力；需要很強的瞬間爆發力，同時也會消耗大量體力。

自爆

完全將己身之力釋放到手掌上，以自己的體力去抵銷球的衝擊力。雖然可以完全抵銷球的衝擊力，但守門員自身也會受到極大的傷害。

惡搞無罪！作弊有理

遊戲中，玩家在每一場球賽會根據其比賽的狀況而獲得一個評價，評價將隨著玩家等級的提升而不斷累積。別以為這些評價只是好看而已，這將會成為玩家的終極必殺密技唷！原來Q大裡有一個自稱Soccer Leb的怪老頭——Q博士，玩家可以根據此評價去Q博士的神秘研究室換取各式各樣的道具，用以提升自己的能力。當玩家覺得自己訓練不夠，也可以在研究室使用「VR實戰訓練」來提升自己的實力。這些超實用的整人道具，肯定是玩家在遊戲中居家旅遊、整死對手必備良方……

道具介紹

天使拖鞋

由中國神話中大鵬的羽毛製成，穿上後由足部往上直刺激身體，增加球員的速度和敏捷度

人足導向香蕉皮

陷害敵人的最佳兵器，由普通香蕉皮加工而成，中標者無不應聲倒地，最可貴的是一舉手之勞而且不露殺氣，拿在手上別人也看不了！

老外果菜汁

連棒球選手也要求指定的健康飲料，球賽中帶著它，可以得到選手的庇佑，如果運氣好的話，還可以出唱片…

爆漿貢丸

由香港進口的健康生機食品加以改良，可謂21世紀飲食界的突破！只要一顆，球員將產生極大滿足感，發揮能般的爆發力！

甜在心滿福包

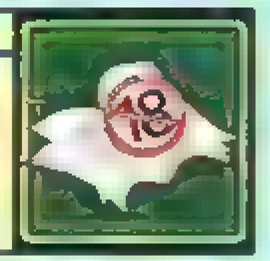
由太極高手以太極內力蒸製於蒸籠中所製出來的包子，吃在口裡甜在心裡，使球員能以柔克剛的接下任何強力射門

銷魂水果籃

看似平凡，其實暗藏玄機！搭配蓋在頂層下的鈔票更是了得！只要發給裁判看，可使教練全隊球無往不利，不受紅牌影響。

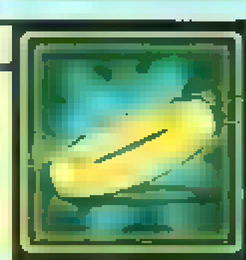
維納斯寫真集首部曲

嗯，這種好東西不用多說了吧？也可以增強球員的工作情緒，充滿征服二級，爆發出所有潛能，但18歲以下禁止使用！



至尊魔戒

在好萊塢意外發現的無敵道具，使球員所有能力超越極限，但使用完後必須拿到幾里之外丟掉，以免遭到魔戒追殺…



李小龍內褲

採集一代宗師李小龍之DNA分析後所製成的龍內褲，內含可提升自動啟動元驅動電路，可謂前鋒道具的聖品！

以上道具介紹只是小編挑出一部分來分享給玩家，想知道還有哪些更爆笑的道具嗎？趕緊提升自己的實力，到Q博士的神秘研究室大開眼界吧！

真・倚天屠龍記

預定推出日 年 7 月

- 研發製造所　智冠科技
- 遊戲類型　動作角色扮演
- 販賣流通所　智冠科技
- 科技需求　P3-600、128MB RAM

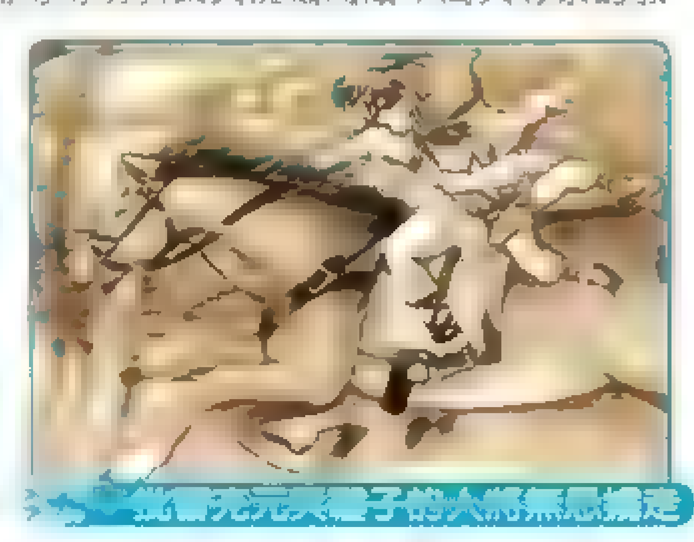
向來提到金庸武俠小說所改編的遊戲，就是那千篇一律的角色扮演遊戲，說實在話，看多就覺得有點煩了，而且1999年才推出過《新倚天屠龍記》，如果再老調重談，那就更有點無趣了，因此這次的《真・倚天屠龍記》將採取動作RPG的類型，希望可以帶給玩家耳目一新的感覺。

提供

大俠的誕生和成長總是要伴隨諸多苦難，經歷崎嶇之途，遭遇常人無法想像的奇緣所造就的。這倒是符合了古人的名訓：“天將降大任於私人也，必將勞其筋骨，餓其體膚，苦其心智……”，我們的張無忌教主也就是這麼一路風風火火走過來的。出生於冰火島，父親是張翠山，母親是殷素素，義父是謝遜，十歲之前跟父母及義父在冰火島生活，後來隨父母回到中原，不幸中了玄冥神掌，連張三豐也束手無策，後來張無忌巧遇一隻白猿從其肚中得到九陽真經，化解了玄冥神掌之陰毒也練成了九陽神功。在一次巧遇當中遇到小昭，在小昭的幫助之下練成乾坤大挪移破壁而出，並為明教解決六大門派圍攻光明頂之危，情急權變之下，眾人擁護也當上明教教主……

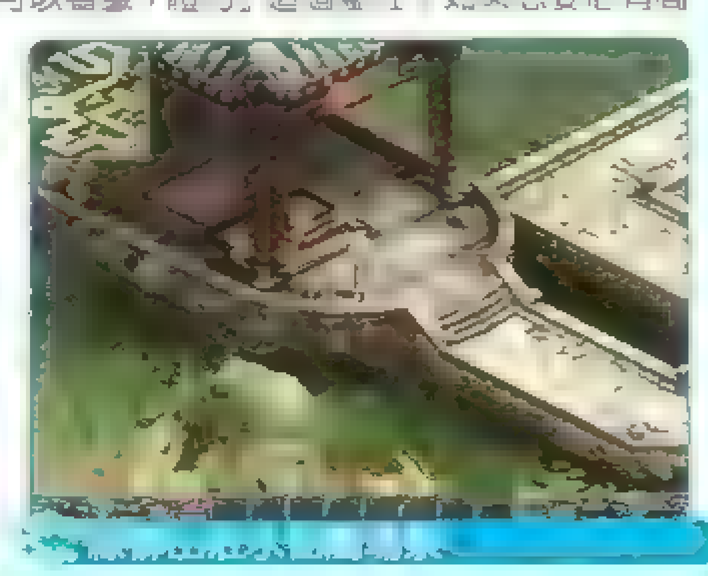
這些劇情相信玩家們是再熟悉不過的了吧，這次智冠科技將金庸的名著改名《真・倚天屠龍記》後，俐落的以遊戲的形式呈現給了大家，而完整的劇情便成為了它一個賣點。

故事是從張無忌一家返回中土後，父母雙亡於武當山上開始，經過重重危機而得到明教眾人擁戴而成千萬人尊崇的教主……這之中許多精彩曲折的劇情，相信必定會緊緊抓住每個玩家的心。若你家還珍藏著這部曠世名著的話，倒是可以備在桌上當劇情攻略使用，等到遊戲出了以後，大夥再一起來回味這部小說吧！



屬性

玩家每升一級可獲得5點「屬性點數」與10點「氣」，預定等級上限為255級。「屬性點數」是用來提昇屬性用的，遊戲中的屬性分為有力量、體力、敏捷3項，玩家將可以依照自己的喜愛來訓練出不同類型的張無忌，如果想要他武力強大，那就可以著重「力量」這個屬性，如果想要他皮厚耐打，那就可以著重「體力」這個屬性，如果想要他有高迴避率，那就可以著重「敏捷」這個屬性，玩家將可以在《真・倚天屠龍記》嘗試不同的玩法。



運氣

另外，氣是用來行走任督二脈以及打通穴道之用，大穴道需要5點氣來打開，小穴道需要3點氣來打開（大小是由看穴道圖的穴道圖大小決定），每打通一個穴道將增加1點內力，何謂內力呢？其實就是RPG中的MP值，將關係到玩家可以施展次多少招式。當通完任脈1次可以多加10點內力，通督脈1次也可以加10點內力，通行任督二脈一次稱為「一週天」，當重新運行任督二脈之時，所需要的氣就只須1點，當續行任督二脈12次稱「一大週天」，每次可額外再增100點內力。

武功 [illegible]

上期介紹過內功招式之後，這期來看看張無忌的外功招式，外功招式依照使用的武器不同，分為劍法招式、棍法招式、刀法招式、以及拳法與掌法，底下將介紹張無忌可以使用哪些招式

棍法招式

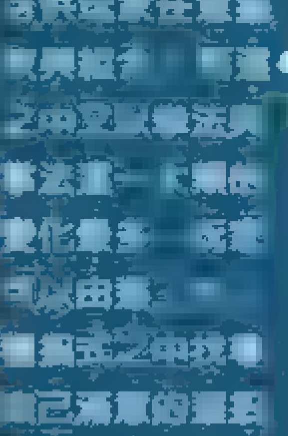
遊戲裡面出現的棍法種類並不多，主要為「瘋魔棍法」與「打狗棍法」[illegible]招式，一旦取得武功祕笈[illegible]

刀法招式

刀法裡面玩家計有「追魂刀法」、「玄虛刀法」、「八卦刀法」、「反兩儀刀法」[illegible]都是武林中各派獨門招式，現在[illegible]使用的招式之一，拿手上的屠[illegible]吧！

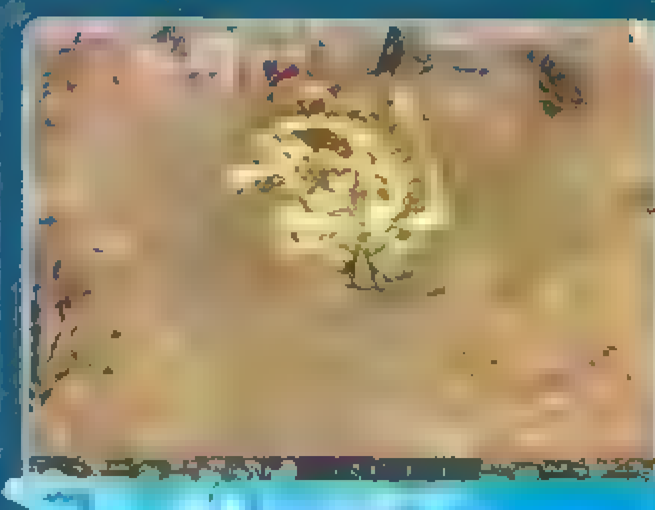
劍法招式

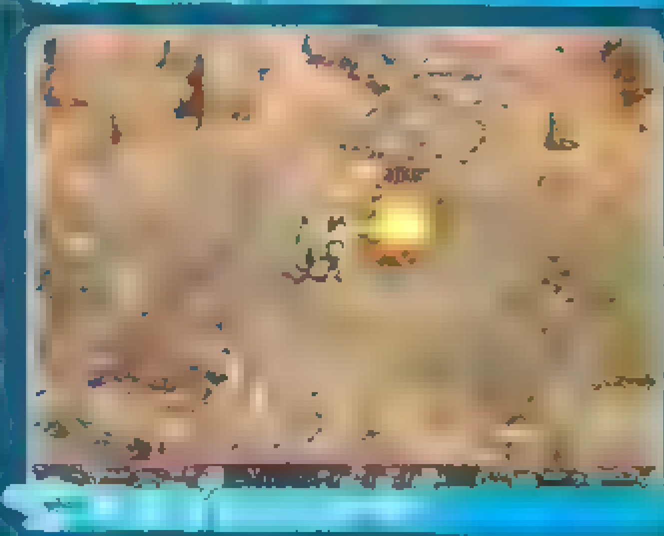
講到劍法遊戲中將出現「獨孤九劍」、「柔雲劍法」、「纏絲柔劍」與「達摩劍法」[illegible]有其奧妙之處，是為各門各派門的[illegible]等待玩家們去尋找與[illegible]



拳法與掌法

[illegible]





在《真．倚天屠龍記》裡玩家可以使用的武功種類相當繁多，[illegible]招式，一旦獲得祕笈[illegible]招式，隨著打通的[illegible]招式不但越多，威力也越強。這樣的設計讓玩家[illegible]的武林高手，也可以[illegible]的絕世高人，不管是武林高手也好，絕世高人也罷，《真．倚天屠龍記》等待您來成為武林盟主！

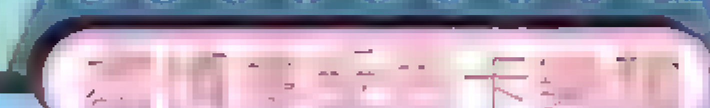
研究製造所：酷奇思數位園　販賣流通所：未定
遊戲類型：大富翁、養成、戰鬥　科技需求：未定

預定推出日 年 2 月

相信國民們都還沒忘記，前一陣子和電視劇《英雄本色》同步推出的遊戲版本吧！這種讓玩家可邊玩遊戲邊看電視的同步行銷方式，著實讓玩家覺得十分的新奇振奮！現在酷奇思與潑墨仙人再次聯手出擊，以新春時裝大戲『女人要有錢』為主題，也將同步推出新的同名遊戲了！特別的是，這一次可是時裝的大富翁式遊戲喔！小尼就先帶大家來看看遊戲中的設定吧，日後我們會有詳細的追蹤報導。

《女人要有錢》遊戲一開始無論選擇單機版或區網版，皆有四個不同境遇、不同社會背景、不同參數基礎的女性角色，作為玩家可以選擇的4個扮演角色，分別是：少婦、上班族、大學生與辣妹。透過魅力、氣質、聲望、智慧、膽識五大參數的培養，遊戲中將會有21種職業分五個階段的昇級轉職系統，包括：女總統、總裁、導演、模特兒、軍火販子、賭場老千、舞女、廚師、老師、記者、法官、律師、主播、大明星、黑社會老大……等等，詭譎的政壇、奢華的商場、夢幻的舞台、霸氣的幫派，黑白兩道就任憑玩家志願來奮鬥囉！充分表現女性在社會中的奮鬥成長，並滿足玩家追求個性化的獨特養成，當玩家轉職成功時就可以在大地圖上看到超卡哇依全新職業的角色造型呢！

信用卡理財

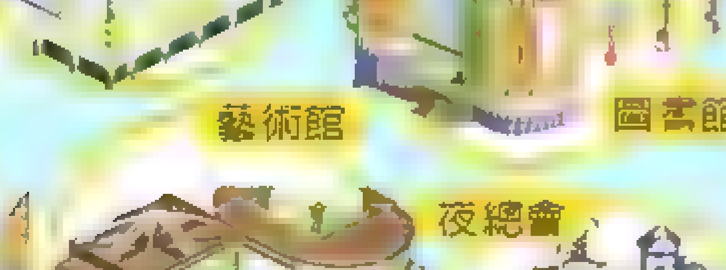


時下年輕人皮夾裡必備的行頭——信用卡，在〝女人要有錢〞遊戲中可是理財的主角歐。與現實生活一樣在遊戲中看到喜歡的，無論是買地建屋、美容、整形、逛百貨公司……拿出你的信用卡就給他用力刷，不用擔心沒現金、存款，這些都花乾了也不會讓玩家破產，你還有信用卡可以刷到爆為止！不過當然每月的利息一定要記得繳喔，唔~~你沒錢繳信用卡！這些開銀行的跟現實人生一樣可一點都不手軟的開始拍賣你的房地產來抵債，這對活在這大時代的拜金青年來說可是一個深具教育意義的遊戲系統啊！

劈腿隆乳

社會現實勁爆事件

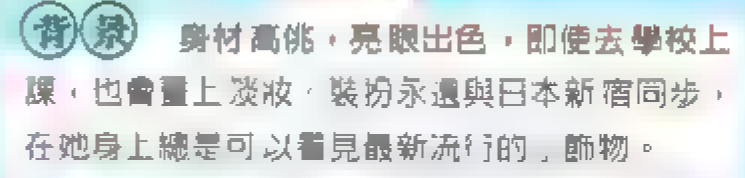
將傳統大富翁遊戲中的機會與命運，提升至貫成遊戲的事件格局，其中除了金錢上的損失與獲得外，更加入美少女特有的魅力、氣質、聲望、智慧、膽識五大參數之吉凶事件亂數出招，你可能因劈腿事件露餡聲望下降200分，原本想到美容醫院整形提升魅力，卻不幸隆乳失敗住院三天，夜深了打扮妖豔去夜店狂歡卻刷爆了卡，當被銀行駭客入侵時大家的信用卡都可以不用繳錢啦！真是駭得樂翻天啊！都會生活化的幽默與結合時勢話題的勁爆事件，這些事件也步步影響著玩家的金錢、與五大參數的起起伏伏，為遊戲帶來歡笑與高潮緊張的娛樂效果。



建築物

超卡哇伊甜美都會風情

整個遊戲以明亮粉色系為主調，充分表現出都會美少女的時髦與可愛的風情，甜蜜滿馨。『女人要有錢』大地圖上除了監獄、醫院、銀行之類基本建築場所外大量加入都會生活場所，多采多姿的夜店生活俱樂部、賭博遊樂場、教堂、美女最愛的SPA美容中心、美髮院、拜金女的天堂百貨公司、培養氣質美女的搖籃美術館、教堂、圖書館、教育中心……，等等18個各具功能的建築場所，還有都會捷運系統讓你一覽地下商城之風光，風光明媚的市郊花園、夕陽餘暉的海港，格局之大絕非一般大富翁小遊戲。



遊戲中人物首度大公開

少婦—可欣

背景　標準的富家少奶奶模樣，雍容華貴，初時穿著剪裁得宜的名牌服飾，丈夫破產後逃到大陸去，留下毫無謀生能力的她，只得以樸素衣著示人，重新面對人生，但仍不失清麗脫俗。

個性　天真迷糊，不切實際，像愛作夢的老公主，心性善良又好面子，處處只想倚賴別人，直至走投無路時，才會被困境激發出潛在的堅毅。

金錢觀　人有二隻腳，錢有四隻腳，錢，好難追哦！

大學生—慧琳

背景　身材高挑，亮眼出色，即使去學校上課，也會畫上淡妝，裝扮永遠與日本新宿同步，在她身上總是可以看見最新流行的飾物。

個性　青春洋溢、刁蠻叛逆、精靈古怪，言語率直任性。所有流行的新鮮玩意她都愛，就是不愛讀書，但課業還是難不倒她冰雪聰明的天性。

金錢觀　只知花錢像流水，不知省錢為何物？

上班族

背景　挑染俏麗捲髮，總是一身俐落時尚套裝的粉領新貴，舉止得體充滿都會知性美。

個性　重視理財投資，宣揚賺錢的重要，俐落精明，但在愛情和職場上的雙重挫折後，有感於女人在工作中仍受男性歧視，夢想能夠自行創業。

金錢觀　錢滾錢，利滾利，錢財易得，真愛難尋

少女—秀秀

背景　甜美可愛，偏好亮麗的粉色系洋裝，天真無邪的外表下有一顆早熟的心。

個性　開朗活潑，模仿力強的小大人，嬌蠻中略帶愛慕虛榮，年紀輕輕卻因父親事業失敗而遭遇重大的刺激之下，對金錢數字非常有概念。

金錢觀　小錢積沙成塔，就可買回自己的家。

三國演義 ONLINE 赤壁之戰

研究製造所：中華網龍　　發行流通所：智冠科技

遊戲類型：多人線上RPG　　硬體需求：P 166、64MB

預定推出日 年 11月

「赤壁之戰」新資料片的推出，不僅將國戰版圖擴展到海戰層面，組織之間的成敗爭奪也將更形白熱化。就在這個時候，原本行之多時的歷史戰役，也將進入一個全新的階段，這就是今天將要帶給玩家的「赤壁之戰」歷史戰役！想知道這個歷史戰役究竟有何不同？就讓沙雷納來告訴你喔！

※線上遊戲時有更新，詳細功能請以實際遊戲內容為主

「赤壁之戰」賦予歷史戰役新定義

1 歷史戰役的定義

三國演義ONLINE成功地融合了即時戰略與角色扮演，再加上三國題材的迷人特性，拉攏了喜好兩派的死忠玩家，而在這其中，「歷史戰役」常常是為玩家所稍微忽略的一點，在我們的定義中，歷史戰役百分之百必須和三國歷史息息相關，不僅場景必須忠實呈現，連戰役中必須登場的三國名將也一個不能遺漏，而玩家置身其中，最重要的任務就是完成歷史所交付的任務，成功打擊對手，並漂亮地贏得勝利！

2 歷史戰役的沿革

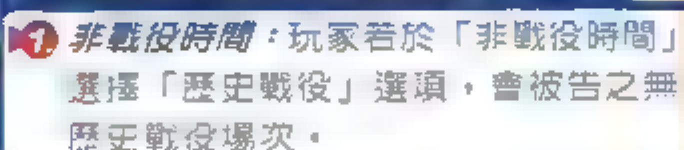
最早的歷史戰役要屬「討伐程遠志」，目標明確，玩家只要擊敗賊將程遠志，戰役即告結束，第二場歷史戰役是「三公之戰」，玩家將化身為以張角為首的紅軍和以袁紹豪傑的藍軍兩陣營其中之一，攻擊對手賺取積分，玩家或我軍積分越高，到戰役結束時所能獲得的獎勵也越好。第三場歷史戰役是在前一陣子引起話題的「長坂坡之役」，第一位進入的玩家有機會親身扮演「趙子龍」，經歷當年長坂戰役中發生的血淚廝殺！這個歷史戰役結合任務取向及一般戰鬥模式，大受玩家們的好評！因此，當第四場歷史戰役即將現身的當下，大家應該都很期待，這究竟是怎樣的設定呢？

三公之戰的解法比較有變化

3 「赤壁之戰」歷史戰役風光登場

「赤壁之戰」乃是千呼萬喚始出來的第四場歷史戰役，顛覆了之前玩家對歷史戰役的既定印象，因為「赤壁之戰」歷史戰役乃是由「國戰」模式為出發點，加入了歷史的要素，使得這場戰役的規模更形宏大，廝殺更形慘烈！玩家置身赤壁之戰歷史戰役中，將與三國名將們同仇敵愾、並肩作戰，重現大無畏的絕頂氣魄！！

「赤壁之戰」作戰須知



參戰方式

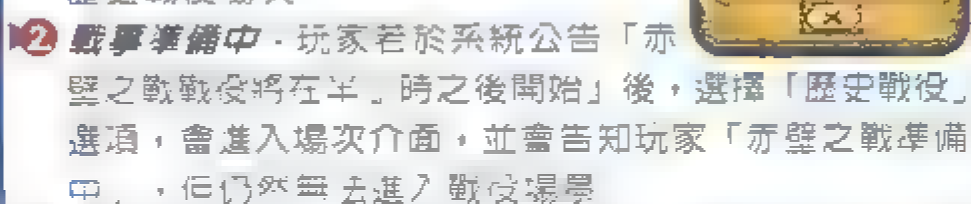
1. 城池公佈欄：在各城池公佈欄中，會有一個「歷史戰役」選項，可由此進入。
2. 義勇軍營地：在義勇軍營地中，點選「交戰」奏摺介面，即可看到「歷史戰役」選項，可由此進入。

參戰時間

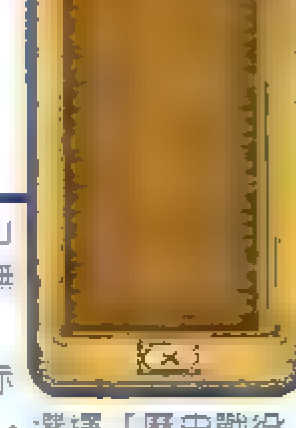
每週六下午5點起，每位玩家都會收到系統公告，每週六下午5點30分到6點30分為戰役開打時間。

戰役類型

赤壁之戰歷史戰役是以「國戰」的形式展開！



參戰流程



1. ***非戰役時間***：玩家若於「非戰役時間」選擇「歷史戰役」選項，會被告之無歷史戰役場次。
2. ***戰事準備中***：玩家若於系統公告「赤壁之戰戰役將在半小時之後開始」後，選擇「歷史戰役」選項，會進入場次介面，並會告知玩家「赤壁之戰準備中」，但仍然無法進入戰役場景。
3. ***赤壁之戰開打***：玩家若於系統公告「赤壁之戰正式開始」後，選擇「歷史戰役」選項，會進入場次介面，此時，要請玩家選擇擔任赤壁之戰的「攻方」或「守方」，選擇之後系統會再確認一次玩家是否要參加歷史戰役，按壓之後就能直接進入赤壁戰場了！

資格限制

資格不限，只要是三國的玩家都能參戰

戰役內容說明

1 兵力來源

1 義勇軍玩家：本戰役兵力來源係由義勇軍玩家自身可帶的兵力所供給，戰役結束之後，玩家在戰役中所死傷的兵力將不予補充。

2 其他玩家：無義勇軍的玩家或是不想消耗自身兵力的玩家，可至許昌城派季前找三位NPC個別辦理：

- Ⓐ *輕部隊將領*：可讓玩家以一兵一兩的代價徵收輕騎兵、輕步兵、輕弓兵、輕槍兵等四種，不過一次只能徵一種兵，視玩家本身帶兵量，最高可徵收28000兵力。
- Ⓑ *重部隊將領*：可讓玩家以一兵一兩的代價徵收重騎兵、重步兵、重弓兵、重槍兵等四種，不過一次只能徵一種兵，視玩家本身帶兵量，最高可徵收28000兵力。
- Ⓒ *收兵將領*：可讓玩家身上所有的兵力卸甲歸田，不過卸甲的士兵將不予退費。

前去許昌城辦理徵兵事宜

2 操作說明

1 職務分配：本戰役按玩家意願加入攻守雙方後，會按照進入戰場的先後，擔任大將、軍師、權重、部將等職務。

2 參戰人數：在一場「赤壁之戰」中，攻守雙方各可允許34名玩家進入，而攻守陣營中還會各有16位三國名將協助玩家並擔任部將的工作。

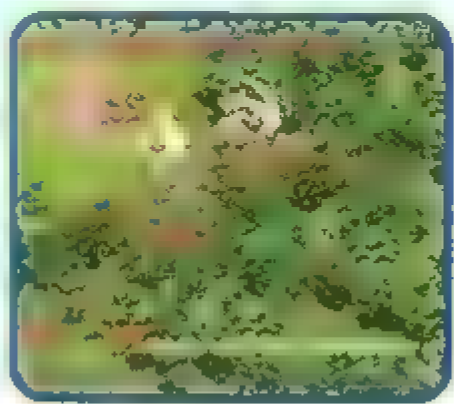
3 戰役場景：「赤壁之戰」分為兩場景，分別為長江水戰與烏林陸戰，玩家必須同時通過水戰及陸戰的兩戰關卡，方能完成戰役喔！！此外整場赤壁之戰也必須在遊戲時間30天內分出勝負，超過30天如未分出勝負則算守方勝利。

3 戰略目標

1 攻方：乃是以周瑜為首的孫劉聯軍。當年兩軍決戰於赤壁，孫劉聯軍以連環計反守為攻，自然擔任攻方大任

- ① 必須擊破守方「水上要塞」，即可順利進入陸戰
- ② 必須將守方兵力全數殲滅，才能獲得最後勝利。

2 守方：乃是以曹操為首的曹營大軍。當年自信滿滿的八十萬大軍，被連環火攻擊之下，祇能偏促一隅，保存戰力而已。



- ① 阻止攻方擊破「水上要塞」，不讓其進入陸戰
- ② 避免被攻方殲滅，保存戰力直到時間終了。

4 陣營將領

1 長江水戰登場將領：

孫劉聯軍	曹營大軍
甘寧	夏侯惇
魯肅	夏侯淵
黃蓋	張遼
程普	張郃
韓當	徐晃
周泰	許褚
蔣欽	曹洪
陳武	于禁
凌統	毛玠
丁奉	李典
呂蒙	樂進
宋謙	[illegible]
董襲	張南
[illegible]	文聘
[illegible]	[illegible]
[illegible]	呂虔

2 烏林陸戰登場將領：

孫劉聯軍	曹營大軍
周瑜	曹操
陸遜	[illegible]
甘寧	曹彰
太史慈	曹休
呂蒙	程昱
凌統	夏侯惇
徐盛	夏侯淵
丁奉	張郃
周泰	張遼
蔣欽	徐晃
董襲	許褚
潘璋	曹仁
趙雲	毛玠
張飛	李典
關羽	文聘
關平	馬延

▼水上要塞是長江水戰的關鍵，守方可不要讓他毫無防備喔！

戰役獎勵

1 *生存獎勵*：只要在兩場戰役中存活，且將領身上仍保有兵力時，兩場戰役分別可得名聲+100的獎勵；

2 *戰虎獎勵*：獲得長江水戰「戰場之虎」稱號的玩家會有名聲+200獎勵；獲勝及戰敗的「戰場之虎」均會有金錢獎勵50萬兩；

3 *勝利獎勵*：只要為勝利一方的玩家，每位玩家都會有金錢獎勵10萬兩。

戰場之虎誰屬？玩家們要好好把握這個宰掉三國名將的機會喔！

「赤壁之戰」必勝戰術大解剖

基本上「赤壁之戰」的關鍵就在於那一場「火燒連環船」！所以在戰役之中，玩家必須把握這個原則，勝利絕對非夢事！以下必勝戰術，參戰玩家必看喔！

長江水戰（戰術大解剖）

1. 指令下達靈活確實

1 攻方：活用新增之指令「集結」與「散開」，這兩者均不耗計策值，所以在作戰之前，攻方可模擬戰況預先做好準備。

▶集結與散開乃是新增的戰指令，不扣計策值喔！

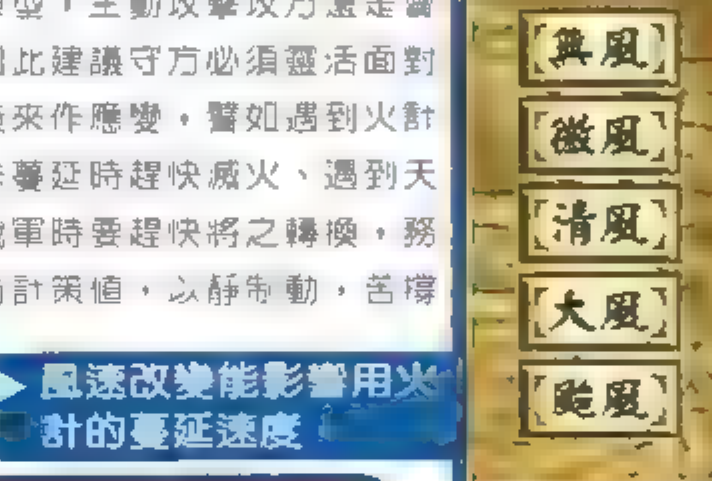
2 守方：由於守方的戰略目標只為保存水上要塞，因此戰術都應以此為前提來執行。守方可以水上要塞為中心，以玩家的船艦來作一多重防護網，滴水不漏防禦水上要塞之安全。

▶NPC們的船艦散開後會自動攻擊敵人。

2. 操控天候勝利在握

1 攻方：攻方應先分配既有陣型中，專職使用計策指令的玩家有哪些，將之排在陣中的前鋒的後方，當前鋒與對手殺得難分難解時，立刻使用計策指令（譬如火計、落雷）痛擊對手，眼看時機成熟時（譬如敵主力進入我軍放火範圍），改變風向或天候，戰果自然垂手可得。

2 守方：守方在這裡處於比較被動的位置，雖然說攻擊是最好的防禦，但是輕易分散陣型，主動攻擊攻方還是會有風險，因此建議守方必須靈活面對對方的計策來作應變，譬如遇到火計時要趁尚未蔓延時趕快滅火、遇到天候不利於我軍時要趕快將之轉換，務求消耗敵方計策值，以靜制動，苦撐待變。



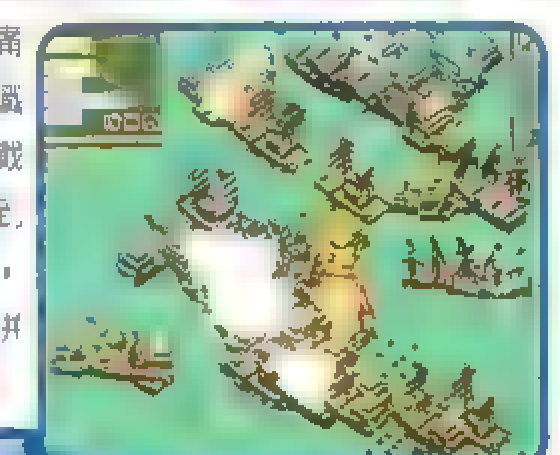
▶風速改變能影響用火計的蔓延速度

◀風向改變可以取得施展火計的先機，攻守雙方都不能小覷

3. 終極火攻決勝關鍵

1 攻方：改變天候的最終目的，就是為了重現赤壁戰場上最經典的一幕——火燒連環船！攻方只要風向、風速及天候符合我方作戰需求，再加上施展計策的位置正好在敵方大軍的要衝，這把火將會燒得對手丟盔棄甲、落荒而逃！

2 守方：若是被攻方逼到施展火計的危險位置時，守方可以選擇以下幾種方案反擊，其一是壯烈成仁，一方面犧牲少數船艦在原地阻擋攻方繼續深入；其二是反制對手，同樣以火攻對付敵人；其三是誘敵深入，玩家故意突顯弱點，佯開一道水路大門，自通水上要塞，讓攻方鬆懈心靈，孤軍深入，再來個迎頭痛擊。如果這些都為攻方識破的話，不要緊，延長戰線，保存戰力，一切留到烏林陸戰時再一次解決，這時候就不要和人硬拼了！



▶這場赤壁之戰，不要小看火計的運用！

◀多用滅火絕對是保障自身安全的不二法門！

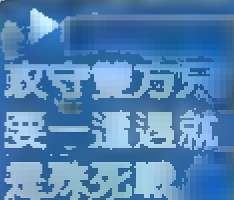
▲這是長江戰場的小地圖

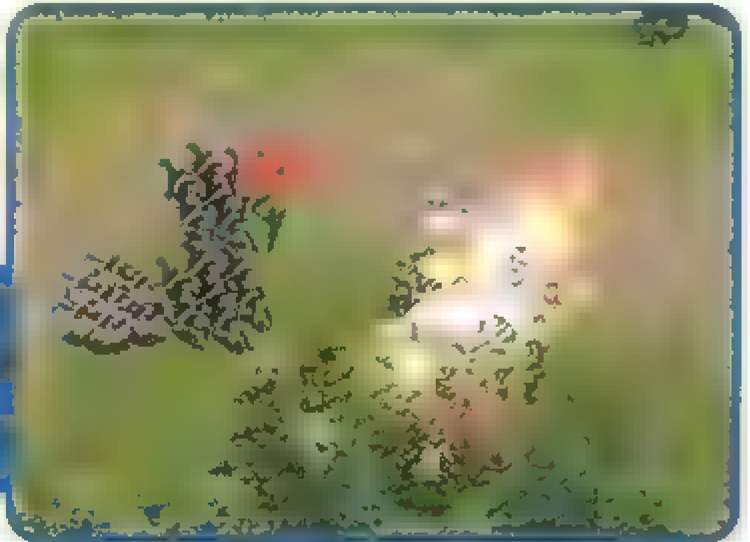
◀天變為雨天，對落雷計策有大幫助；天變為晴天，則是火計登場的時機

烏林陸戰(戰術大解剖)

1 分進合擊各個擊破

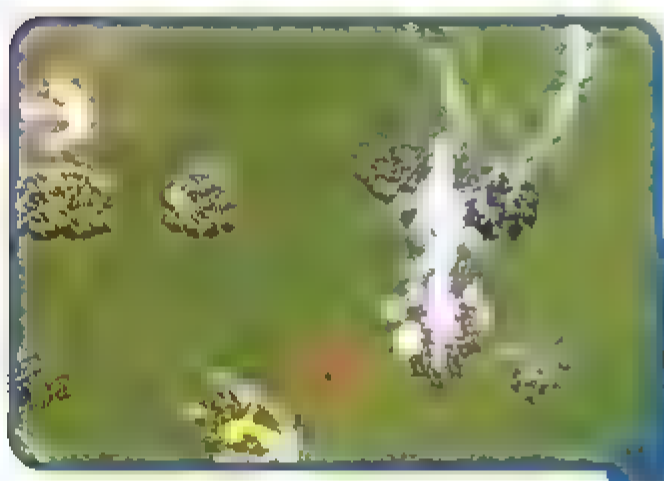
攻方：成功摧毀水上要塞之後，戰役場景將會轉到烏林陸戰，相傳當年曹軍狼狽撤退於此，但是逃命沿途仍然遭到神機妙算諸葛孔明的無情伏擊。因此在這裡上了岸之後，攻方玩家一定要乘勝追擊，這時候遭到殲滅的玩家無法再度上場。從這個角度來看，攻方在水戰中能殲滅多少敵人，在陸戰的戰場上獲勝的機率就越高。





攻守雙方只要一遭遇就是殊死戰[illegible]

守方：守方這時候將出現於戰場的右下方，基本上進入陸戰之後，對於守方反而有較大的優勢，其最大的原因就是戰略目標的不同，攻方必須剿滅所有守方兵力，守方只要拖過作戰時間30天，就算勝利。因此有以下幾種戰術可以靈活運用：第一，立刻集結起來，以堅實的陣型與攻方作持久戰；第二，立即散開，所有的部隊展開游擊戰，挾著地形地利之便，給予攻方無所不在的恐懼感。第三，避免與敵正面作戰，拖一天是一天，讓攻方在時間的壓迫上自亂陣腳！



切忌行走在無遮蔽的空曠地上，這是非常容易集中你的

3 清剿確實滴水不漏

攻方：攻方最大的負擔除了必須在30天國戰時間內獲勝之外，還有必須清剿所有的守軍部隊，一個不留，這在茂密的烏林戰場中談何容易！幸好咱們系統不是那麼不近人情，陸戰一開始時，攻方由左上方向下進攻，守方由右下方向上竭力對抗，不過玩家將會發現，在右下角的海岸線上，正有一群部隊上岸來，這正是攻方的包圍部隊！攻方必須把握這三位將領共12支部隊的伏擊，牽制守方的行動，再一鼓作氣開始剿滅行動！

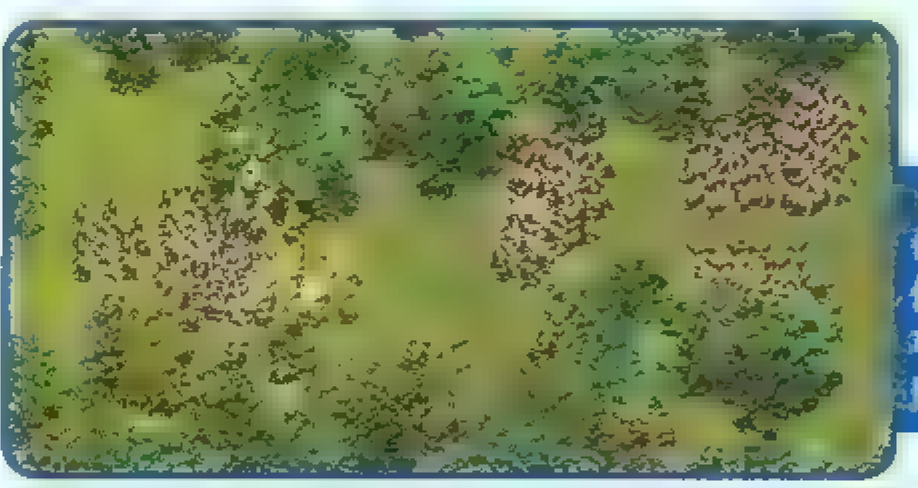
攻方在烏林戰中雖處劣勢，但還好佔了前後包抄的機會

守方：守方一旦進入烏林戰場，立刻從水戰困守的弱勢轉為以逸代勞的優勢，因此只要保存戰力，可以說是勝利在望，不過如果要獲得漂亮的勝利，回過頭來剿滅攻方部隊，也能提早結束這場戰役。如果兵力不多，游擊戰或是逃兵策略，都能讓守方獲得難看但確實的勝利喔！！

▲烏林戰場小地圖，茂密樹林絕對是兵家必爭之地

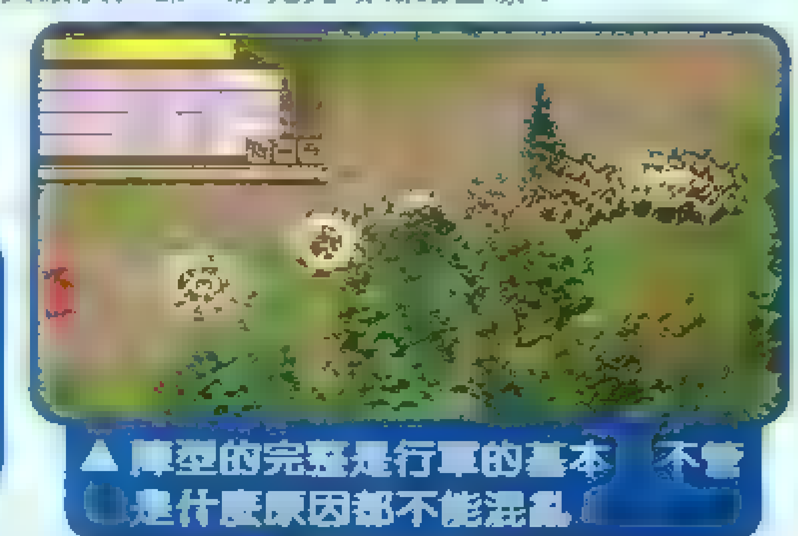
2 善用地形攻守有序

攻方：烏林戰場的特性是樹林茂密，掩蔽物眾多，對於任何部隊來說，都是絕佳的作戰環境！對於攻方來說，玩家雖然可以在守軍集結地附近佈下陷阱或埋伏，不過缺點是以靜制動，要承擔時間徒然浪費的風險。比較好的解決方式是大軍壓境，縱橫掃蕩，這樣即使是誤中敵計，也不會造成太大的傷害(火計例外)。



善用地形，儘量走在樹林間，再多用埋伏

守方：隱密的環境正是守方絕佳的屏障，建議守方分散部分兵力，埋伏在攻方行進路線，設下陷阱或是埋伏，主力部隊則集結在後方，當攻方中計陣型大亂之時，再一次給予痛擊，當對方回穩時，記得馬上撤退跑給他追，使其疲於奔命，漂亮完成戰略目標！



▲陣型的完整是行軍的基本，不管是什麼原因都不能混亂

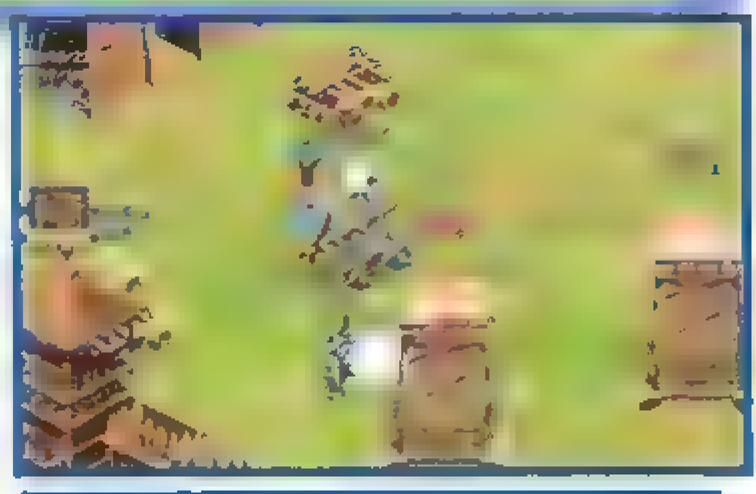
吞食天地ONLINE 軍團學園

預定推出日

自從《吞食天地ONLINE》的資料片－《軍團學園》上市後，攻城戰就成為玩家線上討論的熱門話題，不管是攻城戰的打法、事前準備以及戰場上的戰術運用……等，都是玩家探討的重點。而且蕃薯觀察最近的攻城戰的結果顯示，就算不是伺服器中實力最為高強的軍團，也是有可能攻下城池，因此蕃薯特地請網龍的大哥哥們整理出攻城戰的攻守重點，希望能夠為大家提供各軍團進行攻城戰的參考。

事前戰前準備

攻城戰的戰前準備除了軍團及同盟友軍個人的裝備準備外，攻城器械及兵員生產更是不可或缺的。尤其是因為攻城器相剋的關係，在戰場上是不可能有一夫當關、萬夫莫敵的情形發生的。畢竟在自己同盟積極備戰的同時，別的軍團及同盟相信也一樣努力準備參戰，因此如何發揮效率，配合戰事的類型及對手來調整生產內容極為重要！



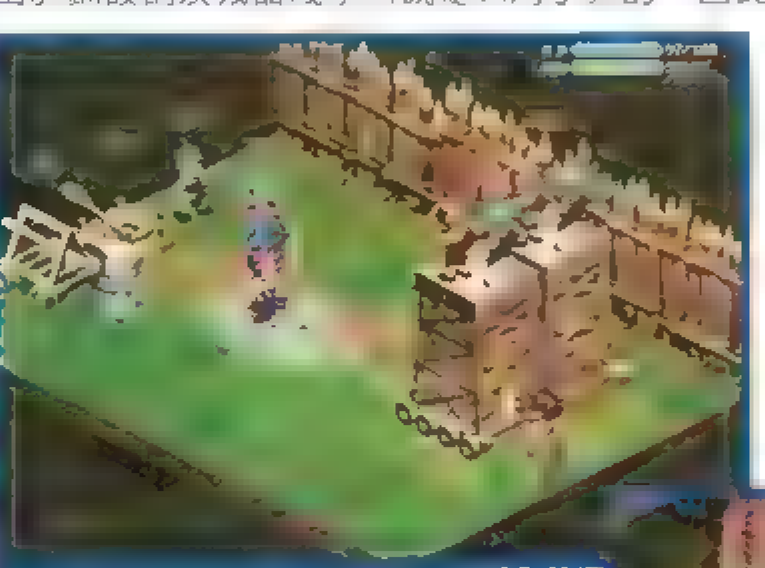
▲善用攻城器械，掌握致勝先機！

◀點選城池進入戰場囉！！

進攻NPC看守的無人城！

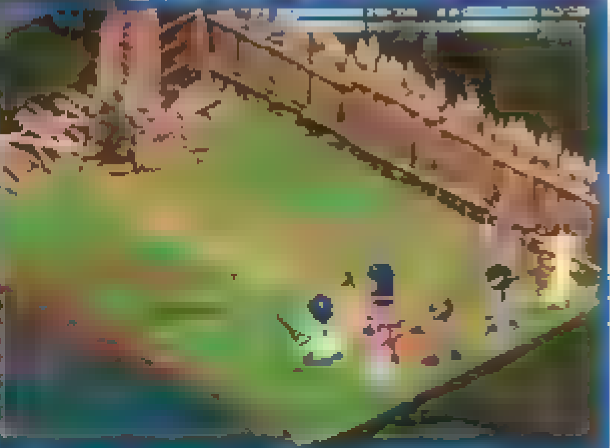
準備有攻城優勢的攻城器

所謂的無人城並不是真的沒有任何守軍駐守，而是如同第一次攻城戰開打大家看到的，由ＮＰＣ駐守的城池，由於鋪設的攻城器幾乎可說是大同小異的，因此在器械及兵員方面的整備上，當然是以摧毀器械及城牆為優先，所以生產的重點也應該擺在對城牆、器械攻擊相對具有優勢的投石車、衝車上。要考慮的對手也不是負責守城的玩家，而是一同攻城的其他軍團。



最後攻破城門的關鍵，多半是擁有器械的隊伍，畢竟堅硬的城門直接用普通攻擊，往往一擊只有１到２的傷害，對於厚厚的城門來說根本不痛不癢，如果由高等級玩家放大招來應戰，又要有ＳＰ見底的心裡準備，在補充ＳＰ和放招攻擊之間，反而浪費時間。

進攻無人城池的戰略除了努力生產攻城器之外，也要依據自己軍團和同盟的強弱、競爭城池對手的實力來考慮。平常不妨豎起耳朵聽聽大家的談話，多和朋友聊聊天，常常會意外得到一些其他軍團攻城的情報喔！除了找對手少的城池進攻之外，也可以依對方軍團的實力來調整自已軍團的生產內容。雖然說遇上強敵競爭打起來會更為辛苦，但攻城戰最有趣的地方就在於，相對弱勢的軍團適度調整戰略，也會有以小搏大的機會。舉例來說，如果打聽到有意和己方攻佔同一座城池的對手正積極的從事投石車、衝車生產，可以適度生產一些兵員，在對方攻上城門之前先拆除一些對方的攻城器具，讓己方在攻城門時有機會搶先。



▲等級或人數不足時，可以考慮以輔助攻城器械來當作戰鬥主軸。

▶不使用攻城器械來進攻實在太花力氣了！

組出一支精英隊伍來突破

因為城池擁有者的判定是由最先將城門打破的軍團取得，所以冒著分散實力的風險，還不如組成精英隊伍以求一氣喝成，在這一隊人馬攻擊城池的同時，其他的戰友當然也不會閒著囉！與其另組一隊去做無意義的攻門，倒不如隨時支援補充攻門組不慎被打倒飛回軍帳隊友的空缺，或是在前哨站被攻破的時候，除了攻門組的成員外，全部先點選身邊其他軍團的玩家進入戰鬥，絆住敵人進攻城門的腳步。另外還有運補方面，最好安排比較等級低的戰友帶著巴豆妖在戰場外待命，一旦發生糧草不繼時，使用巴豆妖可指定對象傳送的優點，避開戰場上可能因為延遲或參戰人數過多無法順利提供補給的狀況。由於施放

善用營帳不能pk的功能，可以充份儲備戰力

防護及回復法術也是很耗ＳＰ的，與其讓所有人在戰鬥期間不停的使用補品或賣回合數及時間，還不如預先安排好能夠施放全回復類型法術的玩家在隊伍中，固定數回合施放全體回復的法術，其他回合可以拿來食用補品，不但效率能夠大幅提昇，攻擊力強的戰友也可以不用顧慮ＳＰ大力攻擊了！

用巴豆妖來避免臨時找不到人的情況

實力較弱的玩家要利用前哨站的優勢。因為能夠進攻前哨站的玩家只要一組，所以實力高強玩家比較少的軍團，要儘量避開一領栽進前哨站戰鬥的情況。甚至只留幾位能力比較強的團員在戰場上觀察戰況，其他人先進軍帳休息，等前哨站快要破了再往城門衝也不遲。畢竟戰場上最怕的就是可以攻門的時刻，這時人被送進軍帳裡，卻還要等三分鐘的慘事。

耳提面命小提示

1 團員平均等級低沒關係：

用攻城器攻門的優勢，利用參戰的方式全員攜帶器械攻門，此時玩家的角色就以輔助攻城器為主，例如補血、施防禦法術來保護攻城器

2 人員依能力分組進行：

精英集中在攻門組，配備器械，等級低的成員就把武將收好，配備兵員、刀車、醫車或井欄車扮演神風特攻隊的角色吧！用來阻止其他軍團、同盟成員太早點到城門為主，用全力拖延他們！至於軍團、同盟中的新手，可以扮演運補支援的角色，請配備巴豆妖，隨時注意團頻上前線玩家的需求，以第一時間送達為目標！

3 依任務考慮隊型：

比如專門用來牽制其他軍團的人員就考慮使用武將、兵員或刀車，這一類可破壞對方攻門戰力的器械。而攻門的玩家就以投石車、衝車為主。

4 先派少量人員佔門：

以風系加上一位普攻型角色配備攻城器為佳，風系成員至少要學會閃躲，在戰鬥中為自己、同僚及攻城器械使用閃躲（隱形術有可能會因為其中一人現形而被牽連），順利的話可以每位施完一次後吃一次ｓｐ補品再使用一輪。而負責攻擊的成員如果有樹精、旋風等固定敵人的法術更優，目標是在城牆還未被其他玩家攻破前慢慢的拆除城牆週邊的攻城器，等到城牆破壞後，所有攻城組成員再使用加入進攻城門。

5 避免前哨站戰鬥：

前哨站如果太晚被攻破，很有可能會讓所有攻方玩家來不及破壞城門，但是本身實力不足的話，避開前哨站戰鬥也是保存戰力不錯的方式。

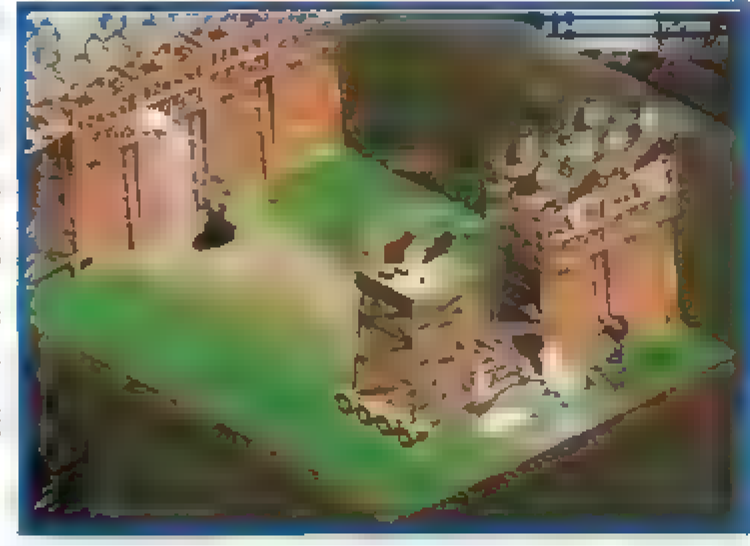
6 善用營帳不能ＰＫ的設定：

營帳內不能ＰＫ，反而成為戰場上最安全的地方，一些等級較低的成員，不妨在裡面先等著，等到等級較高的玩家看到前哨站即將攻破，再進入戰場執行任務，一方面其他攻城玩家急著衝門比較不會ＰＫ玩家，一方面可能比較大的軍團此時才換成攻門的器械，這時剛好可以讓他們拆一拆囉！

有人駐守的城池攻擊法

探聽好駐守的佈置

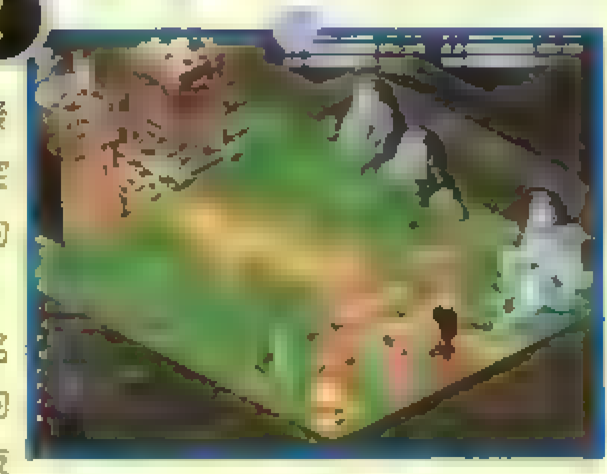
城池內有玩家駐守，進攻時的緊張刺激程度也跟著加倍囉！事先的情報蒐集一定要更完善，除了打聽有意一同進攻的軍團、同盟外，最好能事先搞清楚對方在戰場上的佈置，攻門的基本器械像投石車、衝車之外，如果他們大量佈置防守型的器械，就要以兵員及刀車等拆除型的角色為生產重點。如果對方是以加強城防為主，使用成員帶NPC或兵員，或乾脆直接組隊的方式進行戰鬥，像井欄車、醫車…等器械就會成為生產重點囉！



▲戰鬥前妥善分配任務，才能人盡其才、物盡其用

◀以輔助系法術來延長器械的壽命。

盡力干擾守城玩家



純攻城的戰鬥，頂多會遇上就是互相礙手礙腳的情況，不過有人守城，守城方一定會盡全力阻止攻城玩家行動的。所以分組的方式要有所改變，戰鬥的方式也會有變化。以分組來說，最好能夠讓每一隊至少有一名有回復技能的玩家，兩名能使用保護技能的玩家，另外兩名玩家能夠使用固定敵人的技能。全隊裝備儘量把敏捷拉高，至少要拉到五十五以上，比較能夠搶得先機，比器械及對手玩家早一步出手。

而等級較低的玩家同樣要組成敢死隊，不過最主要的是要纏住守城門的玩家，不要讓他們妨礙攻門組順利攻門。和單純攻無人城的情況相反，攻門組要儘量避免陷入戰鬥，並藉由掩護攻門玩家來幫助他們接近城門，負責掩護的玩家不要組隊，只要守城玩家接近向城門移動中的攻門組，就直接點他們進入戰鬥，但記得最後一定要留下一組人，先絆住守門的玩家喲！

組隊可以多人進入戰鬥和回廢，不組隊攻城器參戰數量就多。

補給更加重要：

由於對手有「人」的因素參雜其中，不支倒地的可能性也變大，因此除了補品外，事前累積還魂丹很重要。戰場外派玩家長駐錢莊，配備巴豆妖，以免把身上補品用完就得面對彈盡援絕的窘境。

耳提面命小提示

1 前哨站及攻門戰不要打壞攻城器械：

前哨站及攻門戰不要打壞攻城器械　當在打前哨站或攻門戰，發現對方玩家未參戰，而攻城器已經將對方的空位佔滿時，先不要破壞攻城器械，以直接攻打城牆為主。前提是攻門的隊型必須要完整，不但要有玩家顧及全員的防護及固定系法術施放，攻城器械也要備妥，以免時間拖得太長白費工夫，若有全回復系角色更是所向披靡，雖然要忍受器械的高攻擊力，但至少比面對會施放各種法術又會臨機應變的對手玩家好得多。

3 解狀態法術超好用：

■玩家進入戰場時，第一件事就是想把自己保護起來，負責拖延對方的小組，最好能商量好彼此的敏捷，想辦法把順序調整成有解狀態法術的玩家先，負責攻擊的玩家後的順序，請注意這兩人要掌握住敏捷不會比所有敵方玩家低但彼此又有先後的狀態。在觀察一至兩回後，可以看出使用防護法術玩家的順序及使用對象，趁著同一回合，先解除其中一名敵人的防護，他們隊友立刻發大招攻擊該位玩家，一次秒殺一人不是夢想唷！

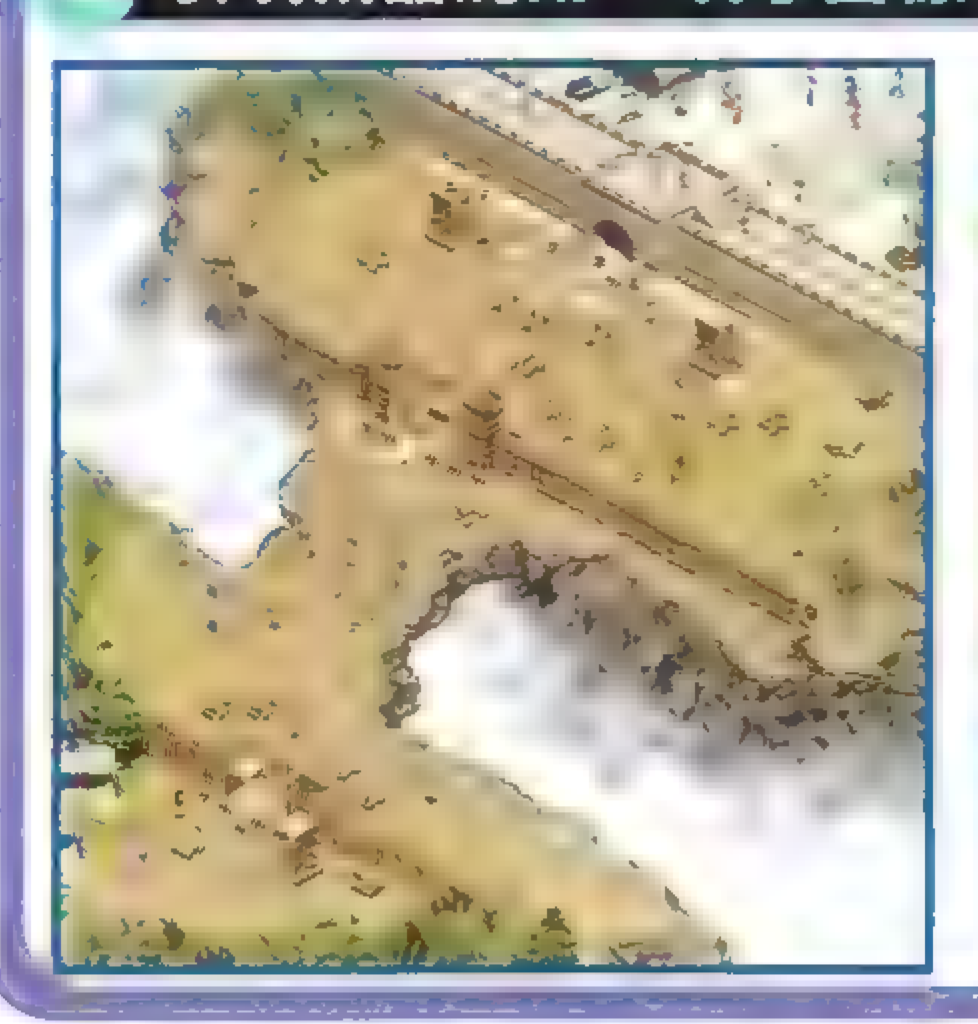
[illegible]守城法

平日就要努力建設城池

守城的重點不外乎是建設再建設，生產再生產。由於這兩項都需要花費時間，就利用人不在電腦前的時間來實行吧！守城方除了精鍊圖台外，不要忘記己方有用的攻城器械比攻城方更多這一點，平日的戰場佈置也不可忽視，以免大軍殺到城下家人手忙腳亂的糗事發生。

如果雙方使用差不多的器械時，守城方就多了城門厚度的優勢

以攻城器為第一攻擊目標



如果軍團的人數較少，不妨善用木欄提高防禦力的能力，由於木欄所需的生產物資很少，可以大量生產，甚至可以用來作為防禦的犧牲打器械。方法是派等級過低的新成員守在木欄陣旁，看到攻城方經過就把他拉進戰鬥，由於木欄可以大大增加在場所有己方成員的防禦力，所以可以撐得更久，讓對方較晚接觸到城門。而戰鬥當中拆除的重點就是攻方所攜帶的攻門器械，徒手打門傷害力有限，更何況玩家打飛了三分鐘後又是一條好漢，倒不如把對城門傷害力最大的器械當掃平，把戰事延長，就是對守城方最為有利的作法。

軍團城池街道一景

戰場面積大，需要事先規劃

耳提面命 小提示

不斷的將戰事延長：

和攻方相反，守方玩家的考慮就是如何將戰事延長，所以如果人數少或是等級比較低的情形，就以拉長攻方玩家碰到門的時間為主。如果人數不足以守住各牆，就以門為主，在牆旁邊設置大量的木欄，記得計算好要容得下一位己方玩家參戰。負責城牆的守城人員，進入戰鬥的目的首先是拆除對方攻城器械，再來就是在能動的回合數以內幫牆使用放大術或補血，飛走了就下一位進來進行這個動作，以接力的方式來延長城牆存在的時間。

專人觀戰：

一定要派幾位成員觀看前哨站的戰鬥，以便隨時補充人員進入，只要前哨戰一破，就會演變成大家搶城門的局面，但在前哨站除了戰鬥的人員外其他拆完牆壁就有可能手癢了，如何在這段期間讓攻方彼此先互相削弱勢力，就是戰略上的應用囉！

私下聯盟：

目前軍團能夠兩團互相結盟，但如果私下交情好或是信得過，也可以說服一些小的軍團、同盟在攻方製造一定的混亂。除了延長戰鬥還能削弱對方勢力，對守方來說可是大大有利的唷！

保留對城門的參戰空間：

攻城器械的排列要詳細設計，不要讓對方在攻城時完全無法進入，因為傷鏡、冰牆、結界等法術，都能有效延長戰鬥的時間。

萬王之王二 King of Kings 2

- 研發製造所　雷爵資訊
- 發行流通所　未定
- 遊戲類型　MMORPG
- 科技需求　P3 700以上、128MB RAM

預定推出日 年 2 月

雷爵資訊正全力趕製《萬王之王二》的測試版，希望2004年2月能跟玩家見面，就讓我們先來看看玩家化身成《萬王之王二》的冒險者之後，能在坦格拉美亞大陸上從事著什麼活動，另外，小尼也為大家跟雷爵要到《萬王之王二》的宣傳動畫，大家要記得去石盤中看看歐，是部挺精采的動畫^^

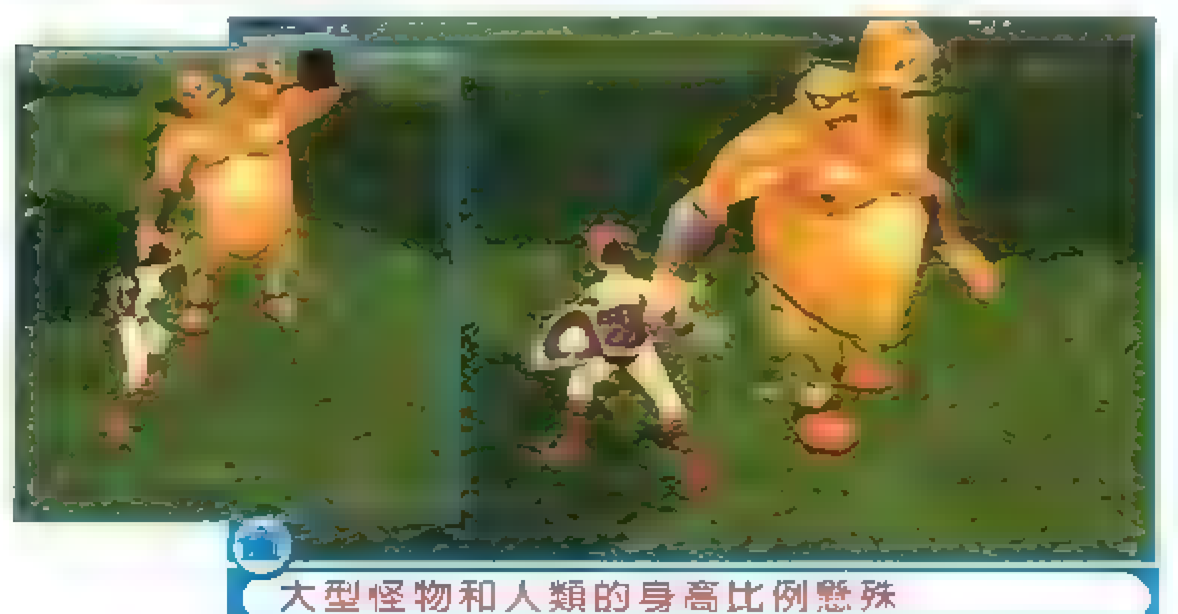
聯政治崩壞的過程

坦格拉美亞大陸，遠古的動盪之地，是一塊劍與魔法並存的傳說之地，在《萬王之王》的故事結束的千年之後，來到了《萬王之王二》的時代。千年以來，因為大地變遷與戰禍，人們逐漸遠離了古王國的核心地帶，遷徙到海岸及周邊的島嶼，逐漸繁榮了從前的邊陲之地。原本的王國核心在歲月的侵蝕下，逐漸為人所遺忘，歷史與傳說卷沒在叢林裡，不知名的怪物也阻礙著人們對古王國的了解。在這個遺忘的年代裡，名義上整塊坦格拉美亞大陸是由亞伯里亞王室所統治著，實際上的狀況則是近似於相當鬆散的聯盟，各地諸侯在形式上仍奉亞伯里亞王室為共主，私底下則極力對抗王權，希望能成為真正獨立的王國。最後，致命的事件為時代敲響了最後的喪鐘，形式上的共主亞伯里亞國王神秘的失蹤，連勉強維持的邦聯都為之崩解，大王子與二王子為了登上王位，開始尋求各地獨立勢力的支持、召募義勇軍、追尋失蹤老國王的下落、甚至重返古王國核心尋找王家令符，添增自己的正統性，而各地領主也紛紛向兩位皇子示好，期待能在適當的時候加入勝利的一方，或是以自由領主的身份繼續維持下去。就這樣，整個坦格拉美亞大陸再次陷入混沌，英雄們躍躍欲試，萬王之王的時代再次來臨。

黃昏時遊戲的感覺

險者將開拓新的歷史

經過千年的遷徙，大多數的人們對於古王國的認識已經相當薄弱，不可信的傳說充滿著迷信與神話，加上強大的怪物盤踞在古王國核心地帶，人們根本地與古王國的一切斷卻了連繫。然而，時代改變了一切，面對即將來臨的變局，有些人想要追尋力量，有些人想要建立名望，也有些人夢想著財寶，開始有人們嘗試進入被遺忘許久古老之地，面對四處橫行的怪物，去追尋想要掌握的東西，這樣的人們，我們稱之為「冒險者」



大型怪物和人類的身高比例懸殊

手村－巴布朗港

重型武器看來相當巨大

力接任務來增加經驗值

在巴布朗港，一位新手冒險者可以獲得一份最初階的武器與護具，以便開始冒險的旅程，直接出城去打倒野外的魔物固然是一個方法，在城內嘗試去完成代理人的任務似乎更加地安全。所謂的代理人就是冒險者的仲介販子，這群人可能效忠於大王子、二王子或是其它任何潛在的強權，但是目的一致：找出老練的冒險者，推薦給有需要的勢力。代理人會提供許多任務，讓新手冒險者去完成，然後給予金錢、物品或是經驗值的獎賞；身為一位初級的冒險者，最重要的就是加強自己的能力，與其毫無目標地練功，聰明的冒險者都懂得順手接下各大勢力所提供的任務來磨練，加快自己成長的腳步。

冒險一開始只能欺負弱小怪物

用經驗值來轉換成技能點或屬性點

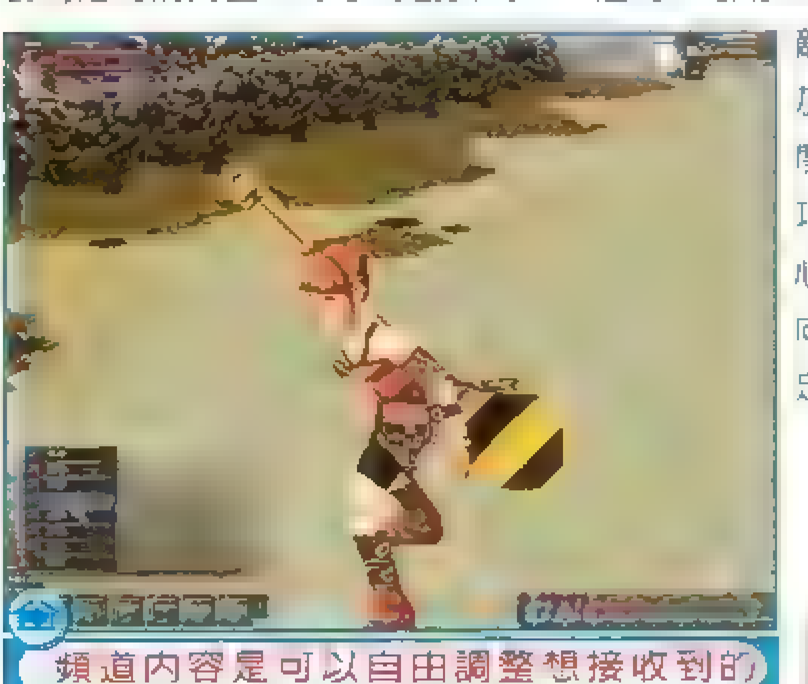
隨著完成了代理人交付的任務，或是打倒了野外的魔物，都可以獲得一些珍貴的經驗值，冒險者可以依此在城鎮

可以將經驗值轉換成屬性或是技能

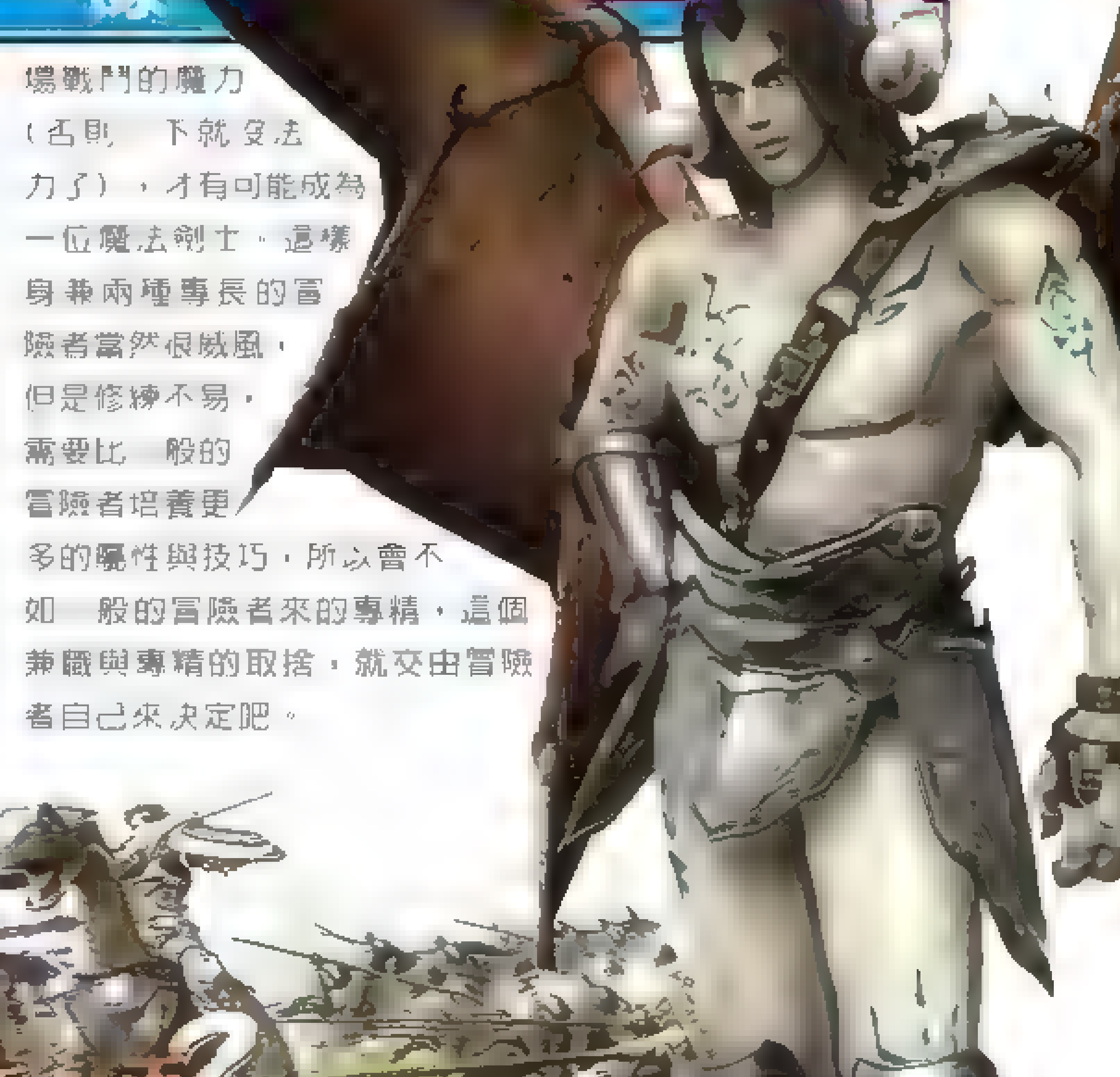
裡的戰技教官請教戰鬥上的知識，讓自己的屬性或是能力向上提升。在《魔王之王》的世界裡，經驗值就是一切，冒險者可以【花費】掉部份的經驗值，讓自己的某種【技能】向上提升一點，例如是弓箭的技巧，或是恢復法力的技巧，或者冒險者也可以把經驗值拿來讓自己的【屬性】向上提升，像是讓自己的力量提升一點，或者是強化自己的體質。新手冒險者在升級發展的空間很大，初期時很容易地就可以讓自己的屬性或是技能快速地提升，但是隨著自己越來越有經驗，想要讓自己的屬性或是技能再度提升，就需要更多的經驗值，這時候老手的冒險者要打敗更強大的怪物，或是完成更多較困難的任務，才能獲得足夠的經驗值來壯大自己。無論如何，新手冒險者還不到煩惱這些問題的時候，城鎮裡的教官會在詳細的說明鍛鍊技能與屬性的方法之後，打開新手冒險者的能力成長之路，讓冒險者可以使用經驗值讓自己變得更強！

能制取向讓人人都不一樣

一位新手冒險者想要成為一位法師？還是一位戰士？還是……混合型？答案是都可以。技能制的好處就在於冒險者可以決定自己想要成長的方向，成為一位獨一無二的角色。想想看，一位冒險者可以手持鋒利長劍近戰格鬥，同時又丟出火球轟擊遠處的敵人，那有多好？但是其先決條件是這位冒險者先要有足夠的力量（才拿得動長劍），還有不低的揮砍技巧（砍敵人才痛），加上一定程度的魔法技巧（否則小心火球偏向），以及足夠支持一場戰鬥的魔力（否則一下就沒法力了），才有可能成為一位魔法劍士。這樣身兼兩種專長的冒險者當然很威風，但是修練不易，需要比一般的冒險者培養更多的屬性與技巧，所以會不如一般的冒險者來的專精，這個兼職與專精的取捨，就交由冒險者自己來決定吧。

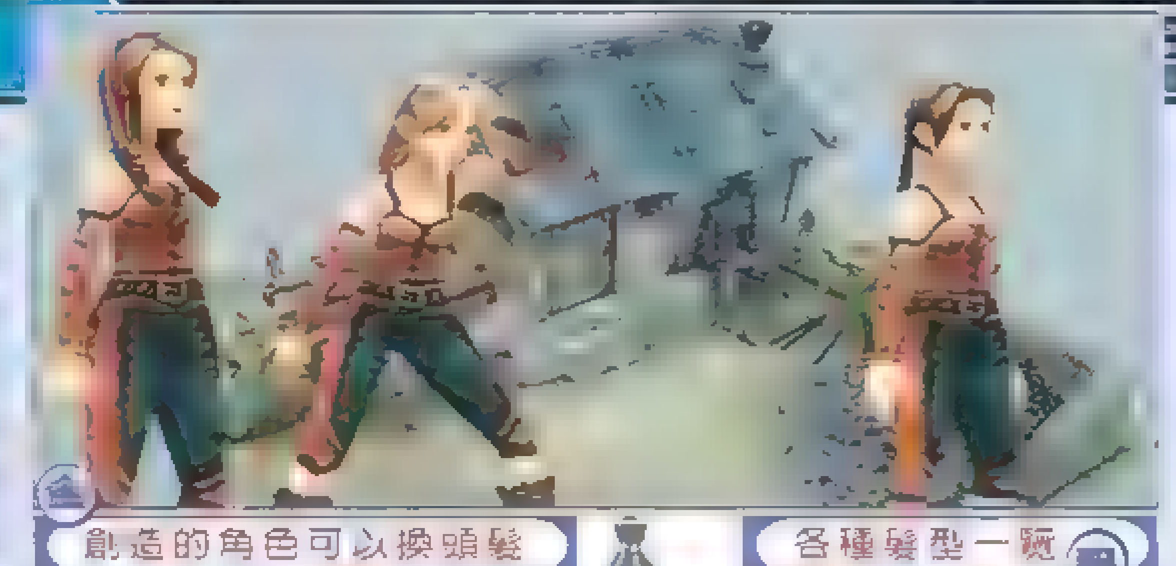


頻道內容是可以自由調整想接收到的



富的紙娃娃系統

除了比內在，還要比外在，冒險者間除了屬性與技能有著自己的分配哲學之外，在外貌上也可以有著自己的美學考量。在先天上，一位新手冒險者原本就有不同的髮型、臉型與髮色，當冒險者於旅途中取得了任何新的武器或是防具時，只要配戴到身上後，不論是頭、頭髮、上半身、下半身、手、腳、武器、盾牌的任何一部份，只要一經變更，冒險者的外型也會隨之而變化。這些組合是可以互相容許的，可自換穿上半身和下半身的套裝，彼此並不會互相干擾，而是呈現出全新的一種服飾組合，加上頭髮有多種的變化，一位有特色的冒險者就這樣誕生了，不用擔心會發生和別的角色長得不清楚的狀況，這就是「紙娃娃系統」的魅力。另外值得一提的是，想要欣賞一位冒險者的外貌，是不用受限於固定的角度的，想要正看、逆看、側看或是高高在上的俯看，都可以如願，連欣賞的角度都可以和別人不一樣。



創造的角色可以換頭髮

各種髮型一覽

尋適合自己的徽章

一位新手冒險者在經歷許多次戰鬥，並完成多項任務之後，應該已經是位老練的冒險者了，理論上，一位冒險者可以進行永無止盡的修練，把所有的技能都練到滿，可是實際上當冒險者的角色能力越來越強時，一方面打同樣的怪物經驗點數會逐漸下降，另一方面提升技能所需的經驗點數也會逐步上升，不斷的修練以變得更強是可以期許的，但是想要學全所有的技能，大概是不可能的。在這個時候，花更多的時間練功，不如找出適合自己的職業徽章，更能加強自己的實力。所謂的【職業徽章】，是指可以賦予特殊能力的徽章寶物，例如佩戴上盜賊徽章，可以偷竊怪物身上有的寶物，而亡者徽章能讓冒險者召喚出更為強大的不死系召喚生物。想要發揮這些徽章全部的能力，冒險者本身最好有相關的屬性或是技能，所以一位戰士得到了大法師徽章雖然可以增加自己的法術能力，但是真不是普通的浪費呢。所以說，適當的技能組合，去配合正確的徽章，才能組合出最強大的效果。在這個階段，與其去拼命練功，不如去找出適當的徽章，更能加強自己的戰力。

遊戲中有具飛行能力的敵人

開火爐來鍛煉徽章

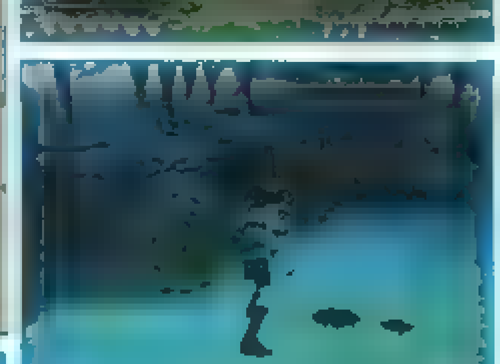
想要得到徽章固然困難，但是在冒險者經歷了許多場戰鬥後，必然會有一些收穫。但是想要得到適合於自己的徽章，就困難的多了，這時候最好的方法就是進行交換，對某一位冒險者沒有用的徽章，可能是另一位冒險者夢寐以求的寶物，交換徽章花不了多少時間，卻有可能得到意外的驚喜，值得一試。如果此路不通，另一個方法就是自己開爐來煉製新的徽章，這是一條高風險、高報酬的險路，首先，冒險者要準備好兩個徽章，這兩個徽章最好都帶有冒險者想要的特殊能力，只是不夠滿意而已。準備好之後，將這兩個徽章放進容爐內精煉，結果很難預料，冒險者有可能得到一個全新的徽章，包含兩個原料徽章原本的特殊能力，也有可能燒的乾乾淨淨，什麼都沒有留下，或是造成原來徽章的變化、損毀、數值改變等，這都有可能發生，那就要看冒險者的膽識和運氣了，成功了，光輝與榮耀將與你同在。如果不幸失敗了，就讓我們再接再勵吧。

遊戲介面是可以關閉的

建立組織・培養實力

當一位冒險者歷經多次的考驗，擁有足夠的實力與名望之後，巴布朗港的代理人將會不定期地對你表示興趣，邀請你加入代理人所屬的勢力，並奉上白花花的銀子。不管這位冒險者是否接受代理人的邀請，一位有實力又有名望的冒險者將會被受封為英雄角色，晉升到另一個階級。身為一位英雄人物，就具有培養自己勢力的能力，這具體的行為就是成立一個全新的組織，你將可以號召其它的冒險者加入，甚至是其它英雄級的人物也可以，成立一個正式的組織，代表著已經不再是個人層次的冒險了，而是組織級的冒險了，組織裡的成員不管是冒險者或是英雄人物，在坦格拉美亞大陸裡活動時，所屬的組織就會得到一些積分，如果組織成員還斬殺了野外的怪物，或是完成了相對艱難的任務時，積分還會再度提升，而所有團員累積的總分，就是整個組織的積分，代表著這個組織在世界上的重要程度。積分越高的組織，名氣就越響亮，也就越容易出現在巴布朗港的排行榜上而更為人所熟知，一些足以影響整個坦格拉美亞大陸的世界性事件，只會交由重要的幾個組織去執行，不論成與敗，全世界都會因此受到影響，這就是令人難以抵擋的權力，所有英雄們一致的目標。

學藝不精只有仆街的份

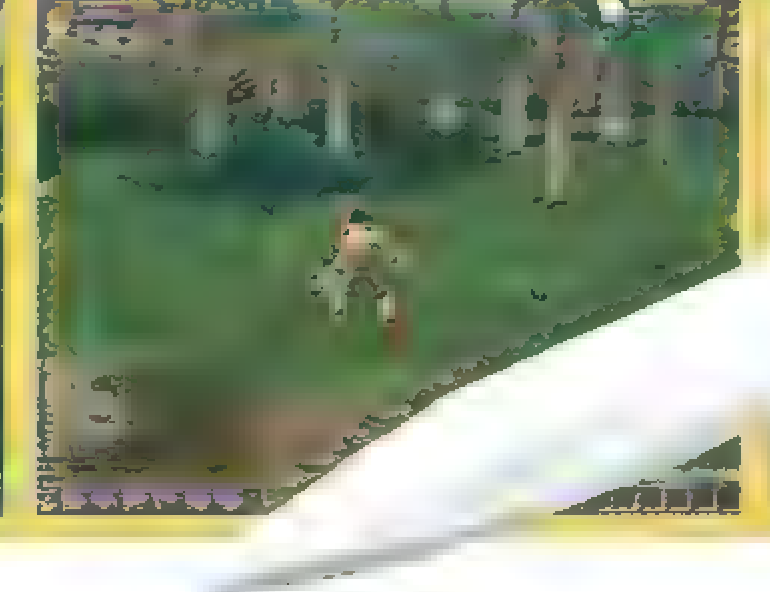


好戰組織就可以成立新國家

一個新成立的組織是和平性質的，別的國家或是組織除非在會長的同意下，是不能對一個和平組織發動攻擊的，但是在可PK區域對個人的攻擊則不在此限。和平組織因為不能被攻擊，相當適合無意於爭奪領土的冒險者們，利用組織頻道互相連繫、資源交換等，進行個人層次的冒險。如果會長同意，一個和平組織也可以變成一個好戰組織，但是如此一來，組織不再擁有保護傘的防禦，別的國家或是組織隨時可以對好戰組織發動戰爭，危機四伏！不過成為好戰組織並不是只有壞處，一個好戰組織擁有佔領領土的權力，不論是驅除怪物盤據的新領土，或是已有國家建立的舊領土，好戰組織都可以伺機奪取，成立一個新的國家。在《萬王之王二》的世界裡，建立國家是一個偉大的里程碑，所有的組織成員自動變為公民，組織會長則變為執政官，根據建國時選擇政體的不同，執政官在權力與名稱上也會有所不同，國家所能自行興建的建築物種類也會因而不同。在這個階段開始，進行的是國與國之間的爭霸之路，在外交、貿易、軍事或政治上的角力，每一項決策都會影響到很多的人，既互相敵視，也彼此需要，以整個世界為戰場，以國家興亡為賭注，進行英雄與英雄之間的理念之戰，這就是《萬王之王二》的世界。

地圖將有高低不同的差別

萬王之王2

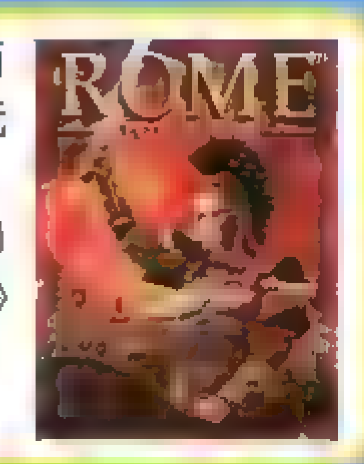


羅馬 全面戰役
Rome:Total War

◉ 研究製造所：Creative Assembly　◉ 販賣流通所：未定
◉ 遊戲類型：即時戰略　◉ 科技需求：未定

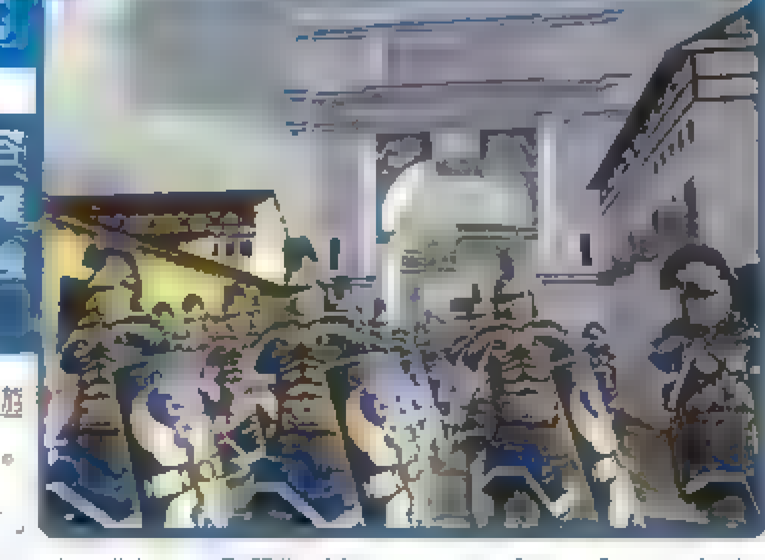
預定推出日
年
第3季

現代的玩家很難體會古代戰場上那種千軍萬馬的氣氛，而Creative Assembly所製作的「Total War」系列，就是要讓玩家充分感受那種磅礡的戰爭場景，從《幕府將軍》(Shogun：Total War)的日本戰國時代到《全軍破敵》(Medieval：Total War)的中古世紀歐洲戰場，而最新系列作－《羅馬　全面戰役》(Rome：Total War)，則是將帶領玩家來到世紀初的羅馬帝國，來體驗當時的戰場。



以▸羅馬帝國歷史為製作腳本

目前，市面上要找到以古歐洲時代為遊戲背景的作品少之又少。目前由Pyro Studios所發佈的《執政官》(Praetorians，暫譯)，是以羅馬軍團和現今歐洲和地中海強權之間的武力爭霸為主題之即時戰略遊戲，在市場上獲得不錯的反應。而本文要為玩家介紹的更是該類遊戲中的翹楚，它是曾在2003年E3上贏得最佳策略遊戲的《羅馬：全面戰役》(Rome：Total war，暫譯)；另外它也獲得知名遊戲網站GameSpy和IGN所聯合頒贈的遊戲評審獎(Game Critics Awards)和2003 E3最佳電腦遊戲的榮銜。「Total war」系列自從在2000年《幕府將軍》(Shogun：Total War)以及2002年的《全軍破敵》(Medieval：Total War)推出以來，已有兩個完整遊戲和其各自的資料片在市面上陪伴玩家。這套系列作品的獨特訴求是，把大規模的帝國征服和數千名部隊的戰術戰鬥結合在一起。如同遊戲名稱一樣《羅馬：全面戰役》這回將遊戲的時空背景設定在古羅馬時代，它讓玩家有機會重寫古代歷史，並可成為遊戲中所謂的羅馬皇帝。



壯盛的軍容顯示當時羅馬帝國的[illegible]

扮演▸歷代有名的羅馬領導者

[illegible]領百萬大軍橫掃戰場[illegible](playable factions)[illegible]

[illegible](Gladiators)在大競技場上面對流血和死亡？[illegible]凱撒[illegible]如何[illegible]？漢尼拔如何領導其無形的軍[illegible]以及他的戰[illegible]象(war elephants)[illegible]有關文明和野蠻之間的殘酷對[illegible]戲，時間綿延二百七十年，讓了解[illegible]件的設計，讓古羅馬的世界能透過遊戲重現，並在遊戲中表[illegible]今目前為止所能見到的最大、且最具電影效果的戰鬥。[illegible]都有獨特的單位、科技樹(tech tree)、和紀軍等，[illegible]你能在戰場上耀武揚威。

宛如電影般的戰場氣勢

呈現出目前最理想的 3D 多邊圖形

單位 具有完整 3D 多邊圖形

在《羅馬：全面戰役》的戰鬥中，一如往昔地維持遊戲的史詩性規模，但不同的是，遊戲的圖形引擎完全是重新設計，並非由之前的引擎翻新而成，而這也是該系列遊戲的單位首度有完整的 3D 多邊形圖形。新遊戲採用極細緻的 3D 多邊形部隊，並允許巨大的城市能在戰場上出現，畫面中所顯示的成果相當壯觀。設計師仍嚴守該系列遊戲能獲獎的遊戲公式，在遊戲的戰役中讓玩家透過戰爭、外交和貿易等手段建立帝國。新遊戲引擎重現歐洲，把它塑造成一個人人渴望征服的 3D 世界，從模型與環境那種令人驚奇的貼圖，到遊戲裡多邊型單位背後採用數百張動態影像捕捉，無疑地，《羅馬：全面戰役》的整體遊戲設計成績，又往前邁進了一大步。

建築物 林立的城市將可變成戰場

玩家將可以在城市之中開戰

此外，這也是 Total war 系列遊戲裡首度讓建築物林立的城市成為戰場，讓玩家可以設定某些有趣且刺激的戰術，當然啦，你也可以只享受只在城市內戰鬥的樂趣。《羅馬：全面戰役》在戰場的安排上，和大多數遊戲以平原、丘陵或水域為戰場是有些不同的。值得一提的是，隨著透過增加新建築物而改進你的城市規模和水準後，這些建築物將會實際地出現在該城市的戰鬥地圖上，並且會提高戰力至不同層次，也會出現不同的遊戲效果。例如，若你建造廟堂，它也會在畫面上出現，再攻城牆後，你將會聽到城市週邊有石頭敲擊聲。這些大的城市可以提供更多的戰略選擇，讓遊戲的即時性戰鬥有更多的變化。如此壯闊的設計和圖形表現其硬體需求到底為何呢？據了解，《羅馬：全面戰役》在 E3 上展示使用的處理器是 2.5Ghz 和 Geforce 4 的繪圖晶片。聽到這個消息，硬體規格較低檔的玩家可能要搥胸頓足，為了避免玩家遺憾，設計公司 Creative Assembly 目前正設法把硬體需求降到 P3-600 的層次。

經過 嚴密的歷史考究

各國歷史都有詳加考據

[illegible]

獨特 風格與各派系單位

龐大的軍隊對峙

在遊戲中的每支文明都有各具風格且獨特的單位。但在單位設計上，Creative Assembly也撷取了《全軍破敵》的優點，加入了既有派系內還有子單位的概念，也已做了許多改善。在前作中，要指出如何才能很簡單地就能使用各單位是有些困難的，因為單位的種類實在太多了。在新遊戲中已避免掉這個缺點，讓玩家能真正地專注，並能找到如何使用每一個單位的有趣方式。另外，在遊戲中，玩家必須征服和操控羅馬共和國與帝國，以成為遊戲中的羅馬帝王，從對抗迦太基人的迦太基戰役，到羅馬第一位皇帝奧古斯都（Augustus）之死，如前所述，玩家都可以控制超過百種，200,000個由完整且極近細緻的多邊形所構成的軍隊，同時還在即時戰役中發生衝突對抗。在遊戲單位設計上，目前已知玩家可控制包括軍團（legionary）、重甲步兵（hoplites）、野蠻人部隊、戰象、徒步戰士、鐮刀戰車（scythe chariots）等超過一百種部隊。除了這些機動性的單位外，遊戲裡也不乏極巨大的戰爭機器，例如破城槌、砲塔、投石器、火焰飛彈等。要補充的是，衝突並非贏得參議會和羅馬人民支持的唯一途徑，無論如何，如同政治，外交和競技場上的決鬥遊戲，都將在你成為帝王的過程中扮演重要的關鍵

戰象是一柄雙面刃劍的武器

戰象大軍 有利也有弊

在戰術應用上，軍團（Legionaires）將可以採行護盾（tortise）隊形。在此一隊形下，士兵會用他們的盾牌將整個隊伍包圍住，以使他們能免於弓箭的攻擊。希臘的重甲步兵能夠創造一道長矛構成的人牆；而難以對付的隊形，可以推毀迎面而來的騎兵；至於野蠻人在戰場上可以攜帶他們所飼養的兇猛戰狗（war gods），來助長威力；另外，迦太基人會得到戰象，增加攻擊威力。據了解，士兵可以坐在戰象上，而這些戰象群甚至可以組成攻擊隊形，對敵人造成嚴重的威脅，被踩到或被象鼻甩到的敵人將會受到重創。或許玩家可能會認為諸如戰象這種強大的攻擊單位，可能完全無法阻擋，但在實際上使用戰象也有絕對的缺點。首先，牠們很貴，但更重要的是，如果敵對武力能夠嚇走牠們，例如用火

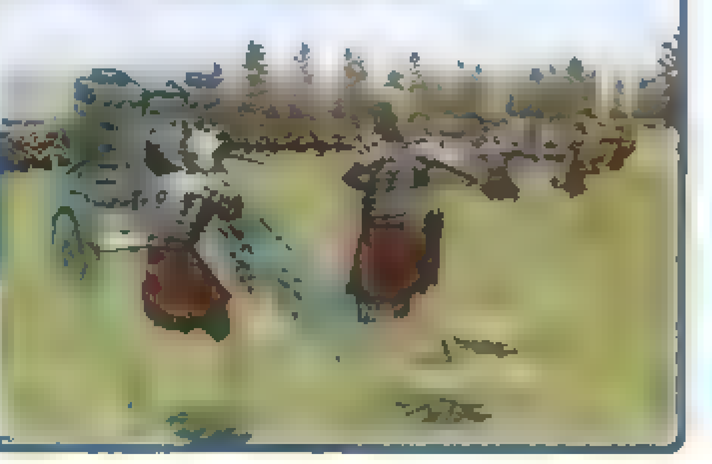
驚慌失措，牠們可能回頭過來對自己的部隊形成重大的傷害。這兒有一個或許你認為不可思議的的例子是，在羅馬軍的戰術中有一個是在豬群身上塗上焦油，點燃焦油後，這些痛苦尖叫且驚慌失措的豬群，會被趕到敵方的攻擊部隊戰象群中，戰象會因此被嚇到亂了陣腳，忘記牠們要攻擊的是羅馬人，反倒把自己人被踩死在陣仗中。這種設計是在其它即時戰略遊戲較少見到的奇特點子；另外，儘管戰象會在四周肆虐踐踏，但正規還是必須和對方戰鬥，力求發揮整體戰力。

各具特色的戰術及攻城戰

另外，除了單位的使用和操控方式有些不同外，依單位特性所產生的戰術也不同。例如，在日耳曼周圍的野蠻人種族是恐怖且毫無紀律可言的作戰機器，他們無懼戰鬥，並且會魯莽地衝入敵陣中邊打邊咆嘯，他們所面對的是非常有組織和紀律的戰鬥部隊。野蠻人在遊戲中是透過數量優勢和力量（如果對抗軍團時是一對一戰鬥，他們也有勝算）取勝，但另一方的軍團若具有組織力量，在形成隊伍戰鬥時，同數量毫無組織的野蠻人，是沒有什麼贏面。要補充的是，在遊戲裡的每一種單位類型都會有不同的音效與之對應，目前已知記錄了400種不同的聲音片段。另外如前所述，攻城也從各方面做了改進，這包括攻城武器在內，例如投石器可攻擊城塔，允許弓箭手可透過窗框射箭，士兵手持盾牌時還可以爬上梯子，也可以抬頭向上望，以避免被牆上方丟下的東西砸到。另外，這一次，攻城的方式也可以不一樣，例如地中海地區的攻城法是，在城牆上方的士兵將為爭奪城牆的控制權而戰鬥。當然啦，如果你喜愛以粗暴的方式攻城，你也可以用破牆而入的方式進行攻城，你的攻城武器可以是不同形式的彈藥，例如石頭或者是易燃的松脂。當你正在攻打許多城市中的一座，你可以用火燒建築物的方式來摧毀它。當這件事發生後，無論誰擁有這座城市，都必須進行重建，而且所費不貲。同樣的情況也發生在城牆上，假如它們受損，你將必須花費資源和時間來進行修復，不然下一個敵人接近城門後，便能大膽地從牆上的破洞長驅直入。

將採用3D戰略地圖

城市是戰略地圖上最重要的點，它們取代了前一套系列遊戲的省份（provinces），因它是以部隊在地圖上移動的方式來呈現，遊戲設計團隊打算用新的3D戰略地圖來呈現。現在，不用從一個國家移動單位到另一個國家，玩家將能夠實際地像《魔法門之英雄無敵》Heroes of Might & Magic系列遊戲的方式移動單位，這意味著玩家將能夠駐紮部隊在山口，阻擋任何攻擊者從你所鎮守的門戶通過。陸地上的地圖現在是由若干個正方形所組成，這些大小相等的正方形的每一個，都是地圖的某一特定區域，也代表了一個實際的戰場，假如你在某一個地點上發生戰鬥，地圖上的每一塊土地都能精準地呈現。另外，在多人遊戲模式方面，遊戲將提供玩家透過區域網路及網際網路連線對戰。



騎軍的殺傷力極大

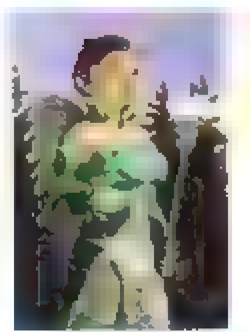
這是一場羅馬軍團對抗蠻族的戰爭

無盡的任務2

研究製造所 [illegible]　發售代理商　未定

科技需求 [illegible]　遊戲類型　線上RPG

本來預定今年12月正式上線的《無盡的任務2》(EverQuest II，暫譯)，目前決定延後到2004年3月才正式上線，目前正在進行beta測試中，遊戲中大致上還是分為正邪兩大派系，分別是善良的魁諾斯（Qeynos）勢力以及邪惡的自由港（Freeport）勢力，底下將對於這2大派系作詳加介紹：



「雖然我們的敵人因恐懼而顫抖，我們仍擁抱夢魘，我們就是夢魘，諾那斯（Norrath）是我們的。」 —Lucan D'Lere

「我們要勇敢奮鬥前進，一定要成為夢想中的我們，蔑視諾那斯所有夢魘的意志必須堅持下去。」 —Antonia Bayle

緣起

自從光陰者甦醒後，五百年過去了，而一個混亂的新紀元卻在諾那斯大地悄悄地發生，世界被可怕的災難侵襲，毀滅從天而降，昔日的神祇沉默不語，擁有古老種族的昔日帝國傾倒在廢墟，倖存的人民活在飄搖之中，絕望地找尋避難之所和領導人。自由港（Freeport）和魁諾斯（Qeynos）的人類城市是免於毀滅的諾那斯城鎮，它們是諾那斯板塊大地（Shattered Lands）的避難者天堂。下決定的時刻就在眼前，你是要幫助Lucan實現其控制和征服的邪惡夢想，或和站在同一陣線，成為對抗無邊黑暗的堅道光明？不為人知的冒險正等著你，無數的傳說與疑問等待解答，是什麼造成Luclin的毀滅？是否昔日之神真得離開了？在黑暗中，神秘的力量正靜觀其變，雖然年代久遠但卻未被人遺忘，最後，英雄們相繼出現在諾那斯大地上。

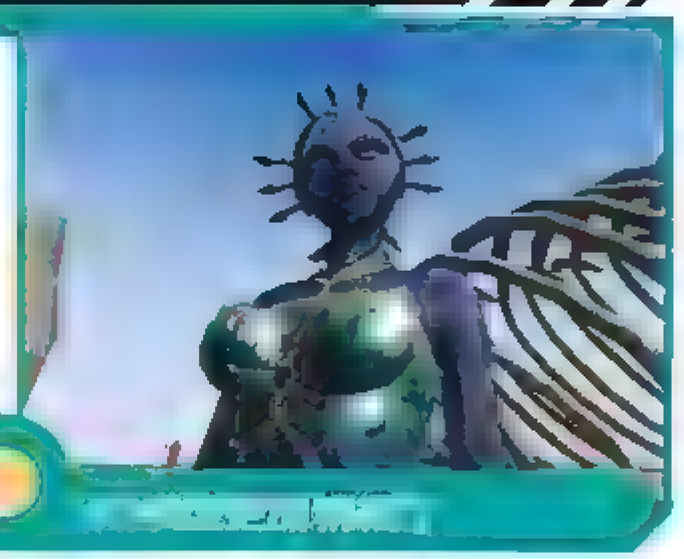
《無盡的任務2》的舞台依然是在諾那斯大地上

《無盡的任務2》帶給玩家全新的舞台

繼《無盡的任務》系列遊戲成功地襲捲線上遊戲世界後，《無盡的任務2》（EverQuest II，暫譯）即將跟隨其腳步，再創3D線上遊戲高峰。第二代遊戲的最大特色是採用最先進的圖形，建構廣大且美麗的遊戲世界，讓玩家能盡情地在這塊充滿驚險的大地上，和其他的線上玩家一同探索。當玩家在這塊由高低起伏的山丘、繁茂的森林、以及人煙瀰漫的城市所構成的遊戲世界上展開旅程時，將會遇到數百種獨特的生物。你還可以使用數千種新的物品、和施展數百種神奇的法術；另外，在這個奇幻的世界中，還有無數的冒險旅程等著你來體驗！遊戲以諾那斯為舞台，在巨大的諾那斯世界裡有各種區域形形色色的城市、無數的地底城、以及隨劇情而自動創造的區域。為了讓玩家更容易上手，遊戲提供新使用者友善的遊戲機制，設法減少學習曲線，讓新玩家與老練的玩家都能盡情享受遊戲。另外，為了讓遊戲更有趣，設計師還提供了更先進的角色客製化功能，讓玩家可設定角色的容貌、皮膚顏色、年紀、護甲、眼睛、和頭髮的顏色等。為了讓遊戲更精彩刺激，設計師提供了十八種種族，和四十八種類型（class）的角色，透過派別系統（Branching systems）讓玩家在獲得升等時，可以選擇所要扮演的類型。

採用最先進的3D圖形引擎

如果你覺得第一代遊戲的圖形太過粗糙，這回新遊戲中特地採用更先進的影片品質3D引擎，它能夠隨著硬體技術的升級而有更優異的表現。另外，新的技能系統如專注於貿易技能的玩家，可遵守技術（Techniques）、知識（Knowledge），和藝術（Arts）等三項領域發展，也就是說，技能系統讓角色的能力更富變化。如前所述，遊戲提供了數千種物品，讓玩家在冒險時可以尋找無尚的至寶，包括護甲、武器、和其它獨特的物品等。值得一提的是，玩家還可以在遊戲世界中擁有不動產（Real Estate），例如套房、獨棟莊園、公會精舍（guild house）。除此之外，遊戲中還有動態的戰鬥、任務和法術系統，也提供了更先進的遊戲機能，和璀璨的視覺效果，讓戰鬥更增添刺激感。為了避免玩家在遊戲中旅程前進而不知所措，設計師提供了旅人日誌，讓玩家可以記載有關任務、冒險、遭遇和交易等資料。更精彩的是，遊戲提供超過160種獨特的怪物類型，你會在遊戲中遇上牠們，並和上百種的怪物打鬥。此外，由於《無盡的任務2》是一多人線上角色扮演遊戲，因此，遊戲裡也提供了先進的交談、公會（Guild）和組隊（Grouping）系統。



自由港（Freeport）

腐敗的自由港仍受永生不滅的大王Lucan D'Lere統治控制。在Lucanic Lnights襄助之下，D'Lere監視著這座城市，並且支配和統治派系，以擴展自由港城的影響力和控制權。被放逐的邪惡種族，在城牆內建立其家園。自由港內的五支強大派系為爭個人權力而生存，但仍不忘平息可怕無情的Lucan的[illegible]

自由港游擊兵（*Freeport Militia*）－軍事意志

自由港游擊兵是該城的主要防衛力量，Lucan本人在幾世紀前創立了這個自由港游擊兵團體，它是由來自各地的傭兵、惡棍、以及憤憤之人所組成的，其成員幾乎由來自地方的戰士公會、旅店以及邊境所招募的士兵。大多數的游擊兵成員是戰士類型，但某些特殊的單位是由其它類型組成。此游擊兵有很長的一段貪污和粗暴史，並且已成為有組織化和有效率的戰鬥力量，讓它可屹立在偉大的自由港貿易城。游擊兵是一個有高超技能和組織化的軍隊，而且也諾那斯地表上最強大的戰鬥力量之一。這個組織並不受制於任何神祇或精神教條。

[illegible]的骷髏是難纏的對手

末日團（*Dismal Rage*）－神之先驅

末日團是黑暗且凶惡的秩序（Order），膜拜所有邪惡的神祇。在這一個單一派系的組織內，可以找到很多種宗教性城堡和信仰，但全部都受他們的黑暗目標所控制。此一秩序是由一個嚴厲的教條所建立，它追隨受難盟約（Convenant of the Accursed），是一支極精神化和陰險狡詐的邪惡力量，而受難盟約是一本古代卷冊，傳聞是從知識平原（Plane of Knowledge）中偷竊出來。教士（Priests）和十字軍（Crusaders）是最常與末日團聯合的成員，但團體中還是有其它類型存在，恨（Hate）和苦難（Suffering）是驅動此一組織的力量。

神秘科學家（*Arcane Scientists*）－神秘的守護者

大家同心協力來圍剿巨鼠群

此一團體所建立的古代秩序當致力追求魔法，但現在已經成為一個巨大的神秘知識，和上古法器的寶庫，但成員都是無情的傢伙。他們在各地探尋知識，它的根深植於嗜血的過去，建立於屠殺所有學院（Academy）的全部善良成員之上，並引介黯暗藝術。任何相信本身有能力通過入學考試的自由港公民，可以嘗試加入此團體。一旦被接納，此 新的成員必須保証透過研究，在世界各地尋獲失落的神秘上古法器和知識，來証明支持此一秩序。他們對阻礙取得神秘力量者絕不手軟，而且對於擴展神秘科學的目的，即使犧牲性命也絕不後悔。

怒海海盜(Seafury Buccaneers)－聰明的生意人

怒海海盜是一支以自由港城為基地的海盜組織，它是由公海上的不法之徒和惡棍所組成。這些以搶奪維生的傢伙，發現藉由襲擊敵艦所取得的情報提供給游擊兵，是有助於協助自由港的防衛，怒海海盜在Lucan和扭曲的自由港法律保護下恣意而為。

殭屍(Zombie)的造型十分駭人

貿易人聯合會(The Coalition of Tradesfolke)－貿易的指揮官

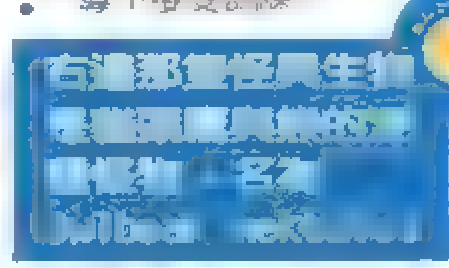
此聯盟是自由港區內全部貿易活動的非官方管理團體，包括移民活動也在其職掌內。該聯盟事實上是一個具有嚴密組織的犯罪幫派，同時也是自由港內最危險的派系，會不惜一切壟斷區域貿易。另外，它也是世界市場的主要力量，並且會極盡所能地阻止競爭活動發生。該聯盟僱用了一支多樣化的打擊部隊和包含各類型在內的傭兵，以方便它操控全球市場。

魁諾斯(Qeynos)

以上是遊戲中所代表的邪惡力量，當然，遊戲裡也不乏善良的力量與之抗衡。魁諾斯是一座善良的城市，它希望雙手緊握來自善神的故鄉大地，維護和平與社會，以及消除邪惡的人。

魁諾斯衛隊(Qeynos Guard)－軍事禁衛軍

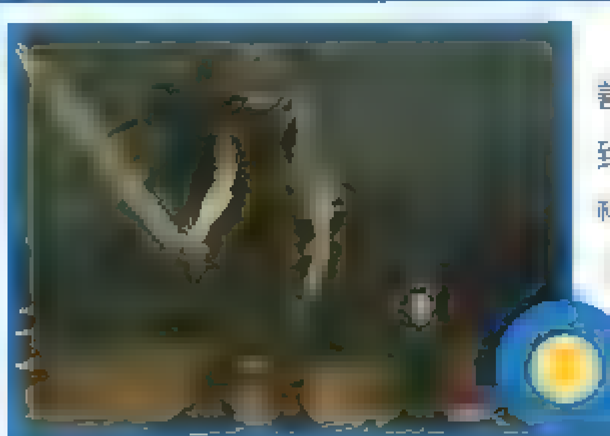
作為力量與名聲的堡壘，來自諾那斯各地的善良人們，遵照Antonia Bayle指引尋求依據，協助魁諾斯王國的英勇統治者是五大界（Circle of Five），它是由來自該城五大主要派系領袖所組成的議會。魁諾斯衛隊的軍事力量分成四大軍團，其指揮官都向同一位將軍報告。這四大軍團是城邦衛隊（City Guard）、高塔衛隊（Tower Guard）、魁諾斯海軍（Qeynos Navy）以及邊境衛隊（Outland Brigade）。該將軍遵從五大界的命令，而士兵則在鋼鐵戰士（Steel Warriors）或生命秩序（Order of Life）的教導下接受訓練。



天國守護者(Celestial Watch)－光明的防衛者

天國守護者是由目前已不存在的慈善和光明之神的門徒所組成的宗教團體。該秩序尊敬所有的神祇，而且是極端的精神集合組織。它是一個崇尚自我的組織，服務魁諾斯王國內善良百姓的身體和心靈。有時候，他們會至遠方進行傳教遠征，以散佈教義。

術士協會(Concordium)－秘術大師



術士協會是一個善良的魔術師協會，致力傳播諾那斯境內神秘藝品的正面影響力。它的成員喜愛娛樂魁諾斯的人民，以旅行至各地展現其能力聞名。雖然擁有光明面的法術，他們卻是極有威力的魔術師，能夠施展無限地摧毀力量。術士協會的任務是取得所有失落在諾那斯大地的神秘知識。如果他們無法達成這項使命，大地將落入邪惡之手。

山林聯盟(*Tunarian Alliance*)－無聲無息的哨兵

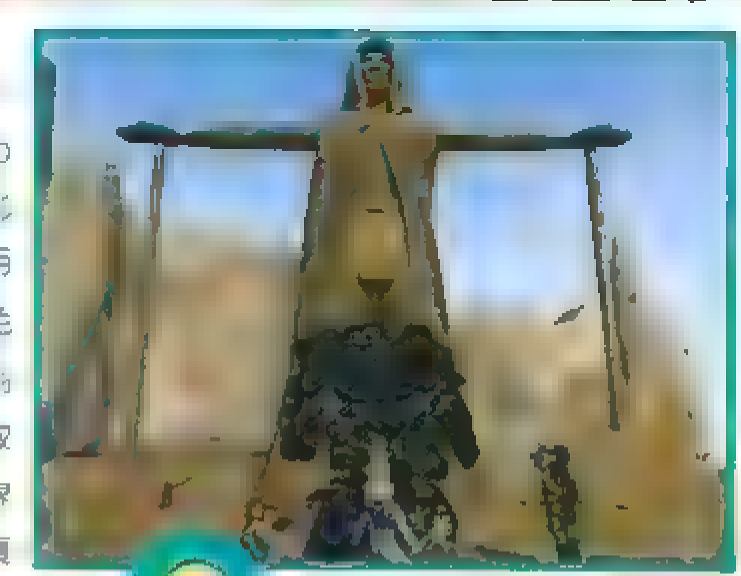
山林聯盟是來自板蕩大地內的德魯依、斥候和樵夫所組織組成的團體。它的成員遵守Tunare律法，該律法是一項根據成長女神（goddess of Growth）的教義而形成。聯盟的成員是林地（woodlands）的捍衛者，經常在邊境進行巡邏，由於擅長滲透和至危險的邊境冒險，讓他們成為專精的情報人員，同時也是黯暗之地無聲無息的觀察者。

煉鐵聯誼會(*Ironforge Exchange*)－商業的首腦人物

煉鐵聯誼會是由在凱諾斯城內擁有商店的藝匠和商人所組成的團體。該聯誼會的領導人是五大界的一員，據說是由舊區和農地的貿易人士所支持。凱諾斯的商人通常樂意在任何有利於其國家或人民的任務中伸出援手。他們常和城內其它派系共同行動。

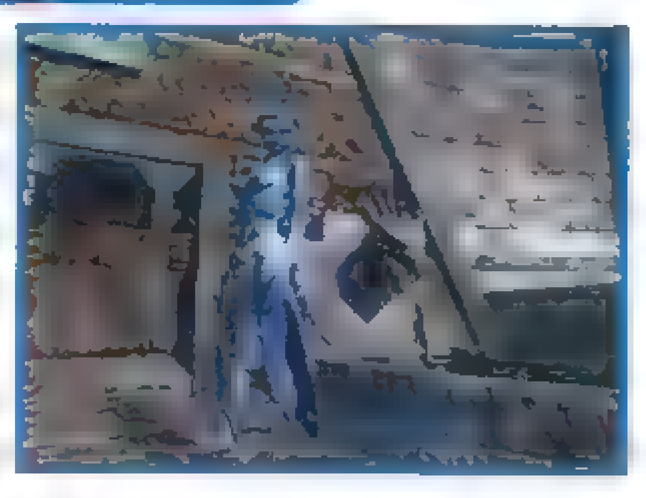
暫不提供PvP系統

據了解，《無盡的任務2》並非是《無盡的任務》的資料片（expansion）或續集，但它在遊戲中提升了一個新的世界，來接續諾那斯和其住民正進行中的歷史。另外，《無盡的任務2》也將引介許多已在主要線上多人遊戲中從未使用過的特色。遊戲的主要目的是要讓玩家在諾那斯世界裡，創造和培養一位獨特的遊戲人物，這個目標可透過很多方法達成，例如：解決神秘的任務，殺死各種兇猛的怪獸，或尋找最強大的遺寶。和原來《無盡的任務》一樣，遊戲提供PvE（玩家對抗環境）的戰鬥，但不提供PvP（玩家對玩家）的戰鬥。據了解，PvP戰鬥也有可能加入遊戲內，但由於不提供PvP並沒有對遊戲造成不利的衝擊，因此設計師在適當的時機才會考慮往PvP的方向走。值得一提的是，《無盡的任務2》將要搭配DirectX 9，很明顯地，這項軟硬體的需求是為發揮其先進的繪圖引擎特效，來對付既定的Bump mapping和陰影（shaders）效果，來讓遊戲的角色與環境能有更逼真的產生的既定效果，使遊戲世界比第一代還要真實。話說回來，《無盡的任務》是在1999年推出，須搭配當時的3D加速技術和網路連線，然而時隔四年，在軟硬體的大幅改進下，相對地，新遊戲也將有更高檔的表現。



法術會隨外在環境不同而改變威力

第一代遊戲大都要求玩家組隊對抗強大怪物，但在新的第二代遊戲中將提供各種新的玩法，例如：鼓勵玩家加入各種勢力，玩家進行搭檔（pairs）或組隊（teams）將能夠執行特殊的最戰鬥攻擊（melee attacks）和施法威力，這種打法是單一玩家無法達成的。同時，除了可以組隊和成立公會（guilds）外，角色也可成立家庭，年紀甚至會隨著時間而逐漸變老。另外，某些的法術在當天某特定時間（例如子夜），或在特定的環境條件下（例如下雪時），威力會更強大。有些角色，如德魯依甚至須留意季節的選擇，才能發展出最佳的魔法能力。從目前已公佈的畫面來看，遊戲裡有些環境看起來像非洲大草原，其上駐足著上吃著草的大象和犀牛，在夜晚時，森林的草叢中有相當可怕的怪物，在黑暗中誘捕生人。要特別一提的是，遊戲裡的船隻也特色十足，像似傳統的中古紀中海大帆船隨風搖曳著。另外，遊戲裡有一種像石雕像的生物，由於站起來有數層樓高，牠的猛烈踢擊，似乎傷害力十足，相信將是玩家在遊戲中將會遭遇到的強大怪物之一。



據設計師表示，《無盡的任務2》的目標之一是把在第一代遊戲裡的具深度與複雜的高階角色移植到遊戲裡，相較之下，第一代遊戲的戰鬥稍顯得有些冒單和被動，所以玩家可以期待這個新遊戲將是一個互動的、策略的、且涉及戰鬥的遊戲。

Far Cry

極地戰嚎

研究製造所：Cr…　販賣流通所：未定

遊戲類型：第一人稱動作射擊　科技需求：未定

預定推出日 年 月

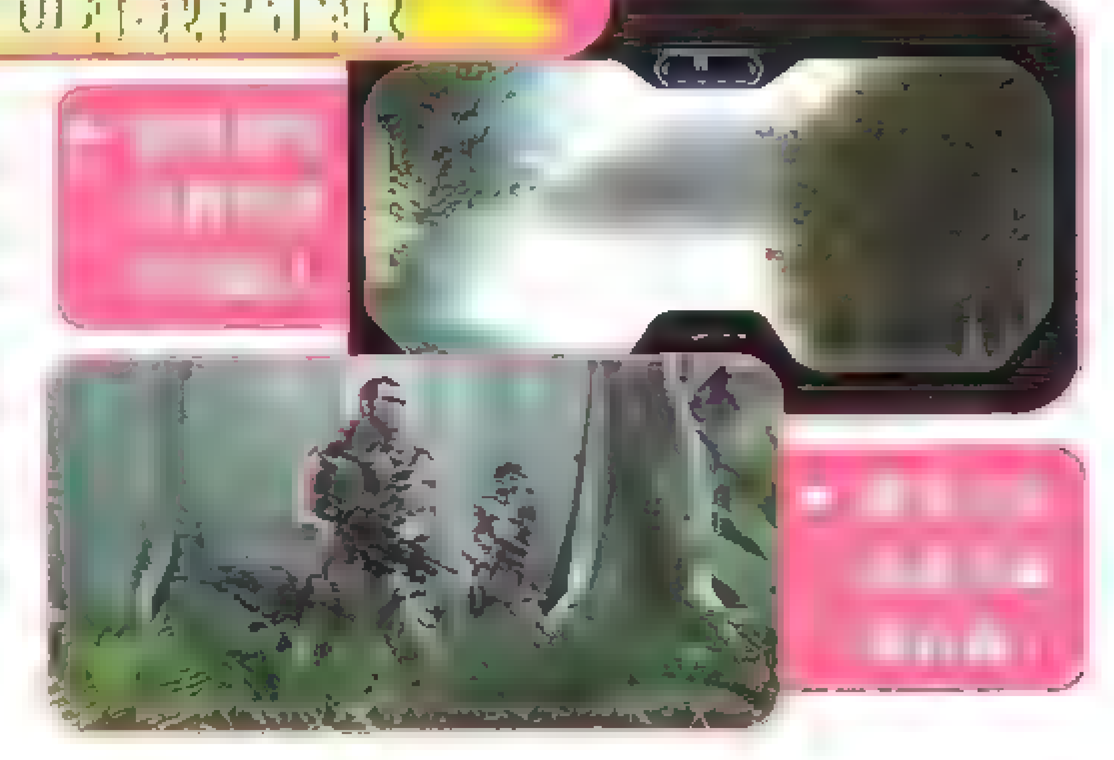
在明年新世代第一人稱射擊遊戲名單中的作品中，有越來越多的佳作了，然而大多數玩家現在只知道《戰慄時空2》（Helf-Life 2）和《毀滅戰士3》（Doom 3），對其它作品可能會選擇性遺忘。我們可以大膽地預測，這兩個遊戲上市後，幾乎無人能敵。但你知道在明年將出版的遊戲中，還是有些作品值得玩家青睞嗎？無論是遊戲的創新性、人工智慧的設計、或者是圖形品質，都稱得上是水準之作，其中Crytek即將在明年推出的《極地戰嚎》（Far Cry，暫譯）便是一例。

身處風光明媚的熱帶小島

第一人稱射擊遊戲通常是快步調的遊戲，讓你在驚心動魄的動作中，從第一人稱視角解決周圍的敵人。而第一人稱射擊遊戲在近幾年來更成為新科技展示的題材。德國遊戲開發商Crytek以最新遊戲引擎加持的第一人稱射擊遊戲《極地戰嚎》，在遊戲內即應用許多令人印象深刻的新技術，包括以即時的方式呈現一公里實際的完整地形。《極地戰嚎》的單人遊戲由一個壯麗的熱帶島嶼展開，它更是作為遊戲裡的英雄Jack Carver的渡假勝地，這位英雄的過去至今還是一個謎，只知道他的事業是船舶包租事業，有一天，一位女記者Valerie找到Carver，表示要租他的船，她的目的是去調查存在該島上的秘密軍事活動。在Valerie給他一筆可觀的租金後，Carver勉為其難地接下該筆生意。不幸地，Carver接下來知道的事是，他已經躺平在一間被炸彈炸毀的倉庫裡。他和Valerie所追蹤的那些神秘士兵，似乎以砲彈攻擊他和船隻，並且綁架了Valerie。Carver對整個情況感到不悅，並且設法要解救Valerie，更要對摧毀他的財產的士兵進行報復。Crytek的總經理Cevat Yerli透露說：遊戲的劇情可能讓你覺得有點像是在B級電影裡常見到的，但它實際上是更複雜，而且更好，甚至是個超棒的遊戲。

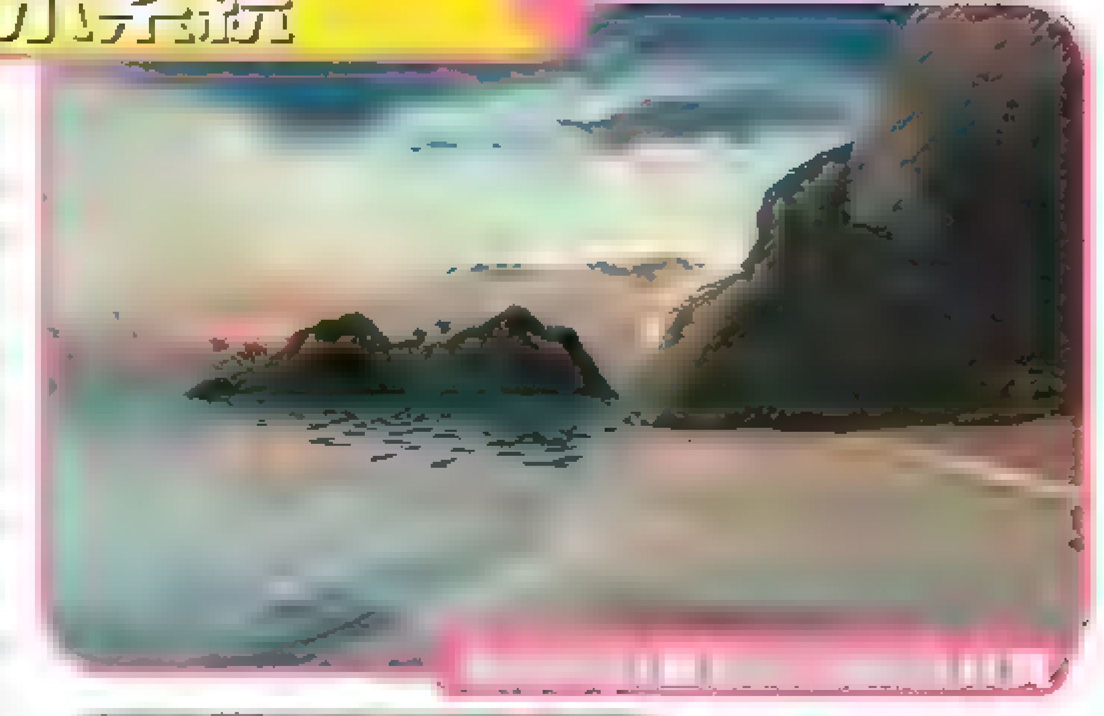
提供教學性[illegible]

遊戲開始時會提供教學性的簡報，玩家可以從中知道如道跳和爬行，以離開該廢墟，迅速融於遊戲之中。要提醒你的是，你必須學會如何使用望遠鏡，它可以讓你監視遠方的一舉一動。望遠鏡的設計雖然有些不真實，但卻是極易上手的實用物品，它在進行視線作拉近和拉遠動作的同時，還可以擷取聲音，包括任何距離遙遠的敵軍對話和命令都可以截取。接著，你會從一位死亡的士兵身上找到一項追蹤工具，它讓你擁有一件將顯示在螢幕左下角的追蹤雷達。螢幕不僅會顯示下一個目標的方向（地點也會顯示出，如果你夠接近的話），同時也會顯示出鄰近地區有那些敵軍，而且會指出他們的警戒狀態如何。



明確的雷達指示系統

另外，《極地戰嚎》有一個簡單易懂的滲透系統，它讓你可以快速移動，只要你是進行蹲伏的動作，若你因跑步而發出聲音、被人監視、或開槍，都會招致任何進行巡邏的敵軍採取行動。在你的雷達設定上，敵軍是以綠點表示，隨得他們的疑心越來越重，這些點會由綠點變黃點，最後會變成紅點。雖然你可以透過雷達知道敵人的動靜，但不幸地，敵人也不是省油的燈。他們聰明到知道如何使用團體戰術，以及知道如何以一人在前，一人在後的方式，使用互相掩護的動作，而這種設計在同類型的遊戲裡是見不到的。簡單地說，《極地戰嚎》的特色是規模和距離，執行遊戲的方式令人印象深刻，能夠在容納高度細緻且充滿物件的環境後，還能表現出令人無法置信的距離感。



極佳的光源和陰影效果

◀容積測定的方式所做出陽光極具真實感

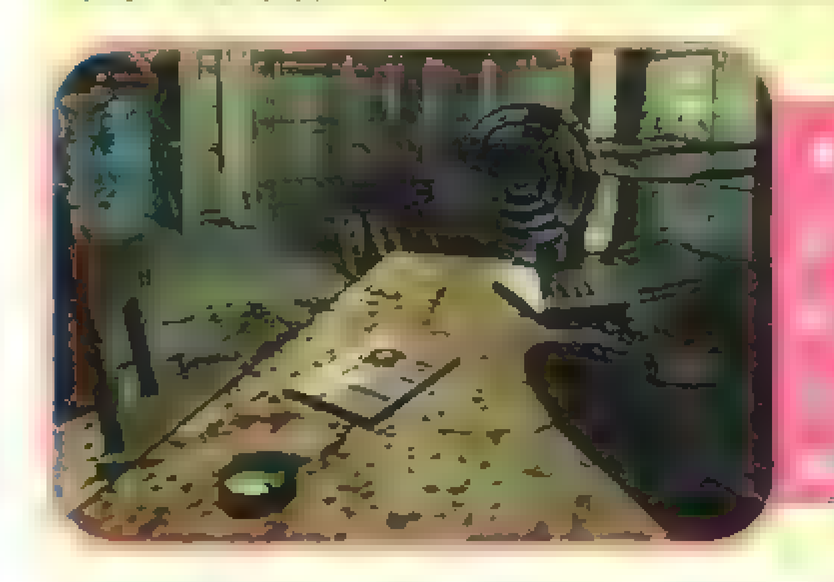
具備有軍隊架構的AI

據了解，Crytek花了相當多的心血在敵軍AI的設計上。士兵被設計成可執行例行性動作，例如巡邏一個特殊地點，或修復一輛受損的卡車，但一旦他們被告知你已經出現在附近，他們通常不會一蜂窩地湧向你，而會分散開來搜索。在《極地戰嚎》裡的某些敵軍，例如你在遊戲早期關卡裡遇到的士兵，都有一個士氣系統（morale system）和一個命令結構（command structure），這意味著如果他們在附近有援軍的話，他們會請求協助。你在遊戲中可以看到，他們是由一位上士領軍，他會下達命令給各就戰鬥位置的士兵們，並且在其士兵行進殺敵時，會躺下開火進行掩護。《極地戰嚎》裡的士兵似乎無懼於戰鬥，他們會移動並測得的你的最近位置。因此，你可以使用掩護，並且丟一些石塊來分散敵軍的注意力，因為他們會追蹤你所在的最後位置，這種反應和真實的士兵沒啥兩樣。

非常真實的AI

自動平衡系統調整遊戲難易度

另外，遊戲的反應方式也不會一成不變。設計公司Crytech目前正在發展了兩不同方式來完成，玩家可能要花很多時間在射擊，以便解決在停車地點所產生的難題，因為在行動中，一些敵人會在時可能遭受的奇兒。在他們展了的關卡中，玩家必須偷一輛車，並駕駛它到另一個地點。第一次偷時，也許並沒有衛兵在看守這輛，而上面的衛兵也不太及有心動的打算，但第二次再偷車時，玩家前方會有等候玩家駕駛的車輛，並且會設法去跳上車，以便且殺在車上的玩家。事實上，設計公司是希望遊戲的AI能滿足不同能力的玩家，因此他們在遊戲內加入一個自動平衡系統（Auto-Balancing System），讓玩家隨自己的能力在遊戲一開始時把AI設定為簡單、中等、或困難，但隨著遊戲的進行，它將會自動地調整困難度，以符合玩家當前的技術水準。



遊戲有安排搶奪車輛的任務

結合真實物理效果的遊戲表現

另外，遊戲的AI也結合了物理系統，玩家也可以在《戰慄時空2》中見到類似的設計。在這種設計下，遊戲世界的物件被賦予物理屬性，例如，你可以把油桶推向敵人，AI會依注意程度的不同，而決定他們是否能躲開它；另外，你也可以使用環境內的物件來取得優勢，而物件也有密度的差別，例如，木箱、油桶、以及人將可以浮在水面上，但岩石和鐵椅子將會沉到水下。知道你所藏身的環境，對《極地戰嚎》而言亦是一個很重要的遊戲觀點。例如，島嶼上有很多木製房子，假如你藏身其內，而敵人卻向你開火，你就玩完了，因為，木頭是擋不住子彈。另外，遊戲的背景是一個典型的熱帶島嶼，水將扮演一個很重要的角色，因為如果你在水面下，敵人是很難找到你。

將敵人都打倒才能繼續前進

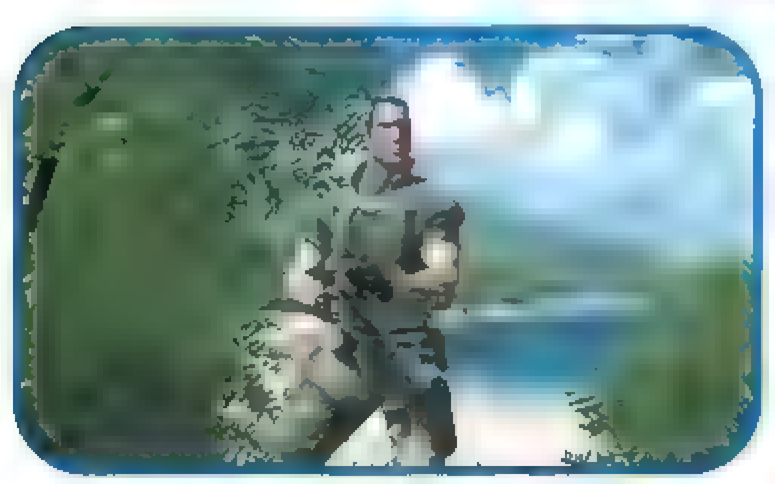
豐富的多人 連線模式

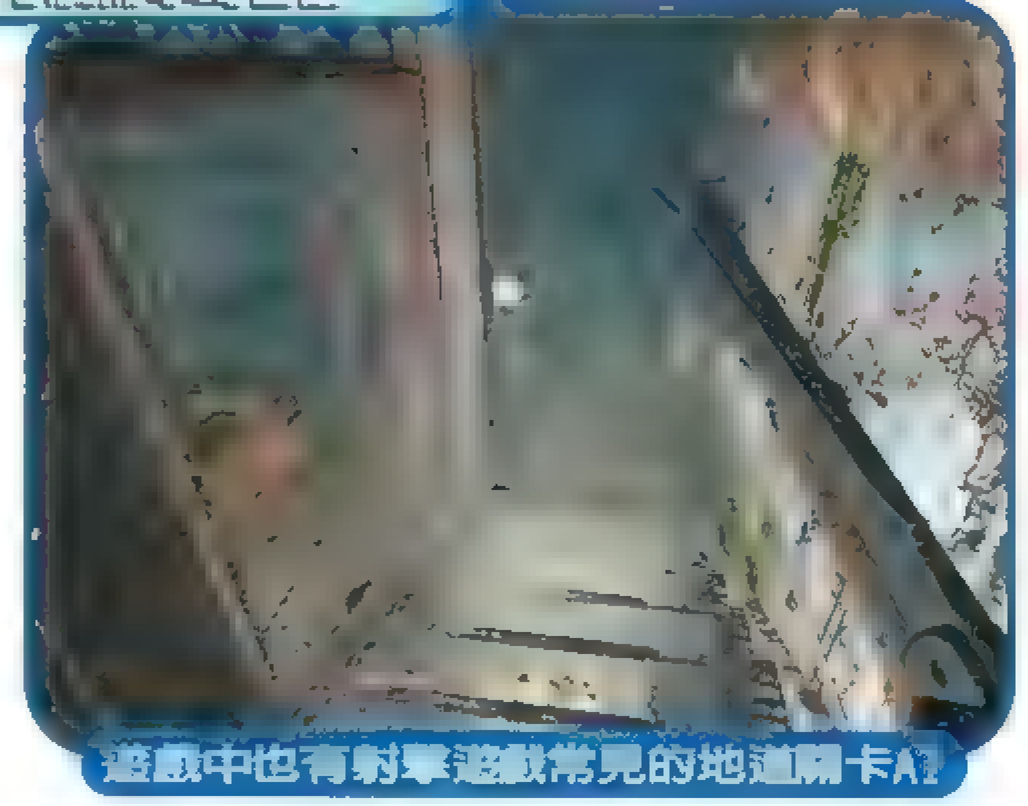
吉普車是主角的主要交通工具

◀已經瞄準好了，這次你跑不掉了吧

提供強大功能 關卡編輯器

《極地戰嚎》除了具備單人與多人遊戲選項外，但最重要的特點是將會提供一個關卡編輯器。這項強大的工具其介面除了有些像Microsoft Windows或Adobe Photoshop外，更重要的是，只要你做些點選和拖放的動作，它便可以讓你將巨大的戶內和戶外關卡放置在一起。據了解，要建造一個巨大的島嶼關卡，而且有不同的高低地形，只需四十五分鐘的時間，這項編輯器包括一個地形射出成型器（extruder），可用來把地形拉上和拉下，進而創造山丘或峽谷等地形，這[illegible]亦可讓你調整在地圖上的開始時間（starting time），也可以調整風速和方向，它會影響到樹葉將如何搖曳，它也可以讓你拖和放各種物件包括樹木、敵人士兵和車輛等





遊戲中也有射擊遊戲常見的地道關卡AI

到地圖內。目前，編輯器的版本包含數百種諸如上述的物件，它可讓你所製作的地圖最大達到至少兩平方公里，但製作數量可以隨你的意志改變。這項編輯器也可以讓你將不同的地圖串在一起，使你可以設計小型戰役（minicampaign），另外，它甚至可以讓你製作影片動畫。對那些想要確定其過場動畫與劇情是完美無瑕的玩家而言，將會感謝編輯器讓他們有能力從第一人稱視角來製作地圖，最重要的是還可以玩它。雖然遊戲提供的是一個少見的熱帶氣候場景，但在《極地戰嚎》裡亦加入了許多戶內的地區與樓層，我們拭目以待吧！！

「殺手十三」
一個好殺手　最重要就是有自己的特色
一個好遊戲　就是要有這樣強烈的風格
BANG!
UBISOFT
限量附贈
M11衝鋒槍
左輪 4"or 6"
殺手2
Hi-Life
英特衛多媒體

2 0 0 4 年 春 節 預 定

並不是　華人作不出好遊戲

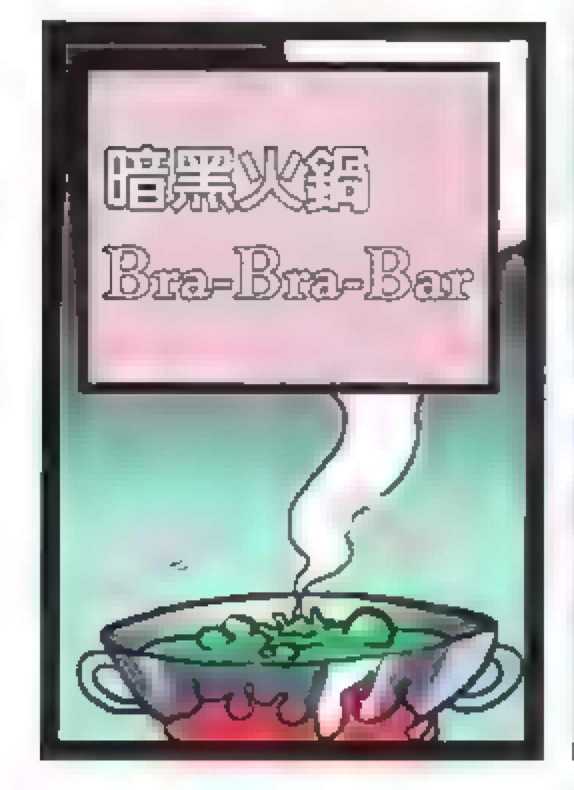
只是　你還沒玩到這樣的遊戲

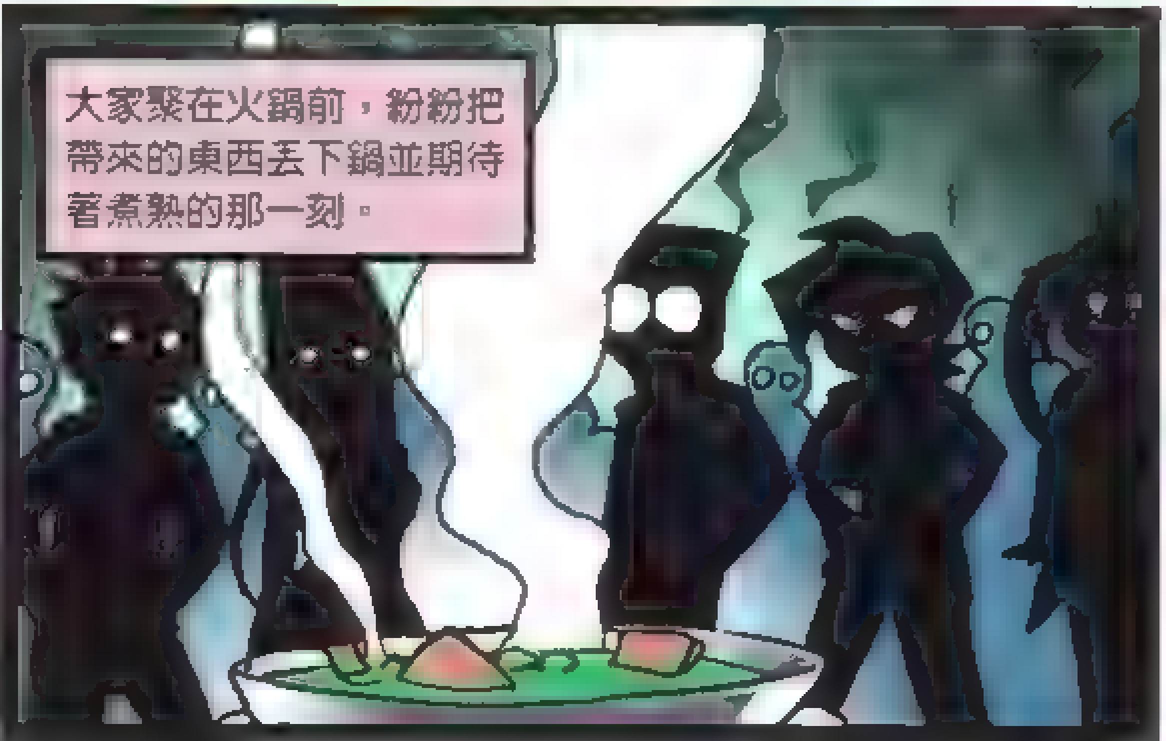
戲魔師互動科技股份有限公司
WISEPLAY INTERACTIVE

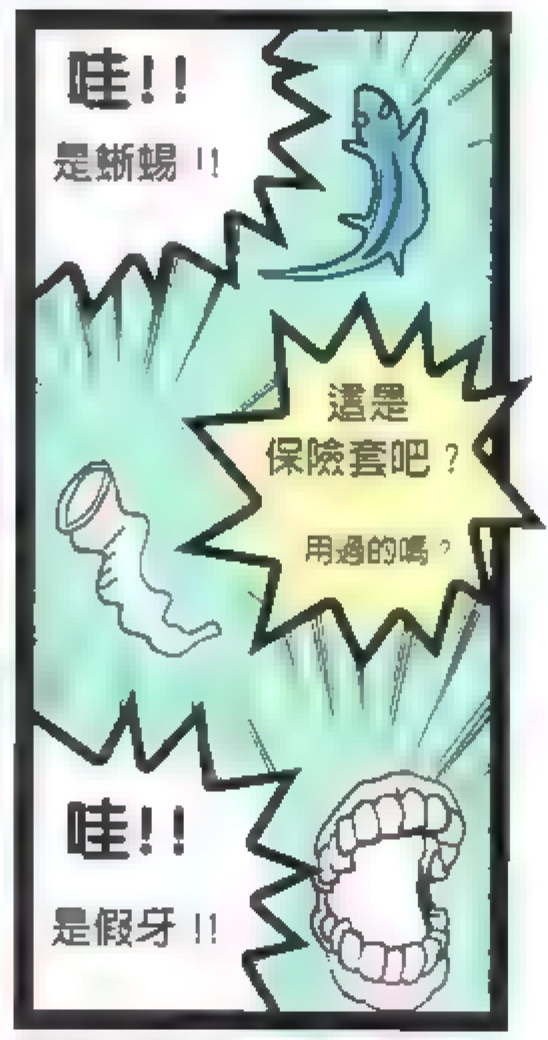
JoWooD 年度 3D 射擊遊戲大作
CHASER
耗資 2 年最強鉅作，更震撼的畫質音效
多人連線全新任務，超越眾多射擊遊戲
2004 年 1 月全球同步上市
中英文合版
重裝上陣
火力全開
If You Can Hold A Gun You're Not Dead
JoWooD
NVIDIA

2004
明星賭城
抗議
抗議 莊家連十拉十，牌技太強！
明星賭王賭后 讓你今年high翻天
最广大的明星人物 最好玩的遊戲內容
保證讓你有不一樣的全新感受
明星賭城

精采遊戲狀況完全報導







暗黑火鍋大會果然很恐怖…

金庸群俠傳Online之郭靖大俠

預定推出日

＊研發製造所：中華網龍　＊販賣流通所：智冠科技　＊遊戲類型：多人線上角色扮演　＊科技需求：P-166、32MB

讓金庸迷期待已久、人人夢寐以求的江湖絕學，在上一版的資料片「小鏡湖情關」中幾乎全數登場，為了讓終於如願學到絕學的玩家，能夠有更多更新鮮的發揮空間，在新資料片中所著重的任務戰場、極限突破等規劃方向，也在「郭靖大俠」推出後陸續登場！看來中華網龍已經做好了準備，要讓玩家在今年的過年寒假中，可以好好的在「郭靖大俠」大展身手，放肆的大闖江湖一番喔！

一燈大師的移動力稍差，但攻擊力可稱得上是第一喔！

名門之戰登場

改寫金庸戰史自己來

金庸大師筆下高[illegible]無數令人[illegible]的[illegible]戰役，大[illegible]的[illegible]郭靖、黃蓉率[illegible]，死守[illegible]蒙古[illegible]的入侵；喬峰、段譽、虛竹[illegible]大軍[illegible]，[illegible]群雄，豪氣萬千！[illegible]戰役，都在金庸[illegible]的筆觸之下，讓人[illegible]。[illegible]「名門之戰」[illegible]在玩家面前，[illegible]！不同[illegible]，[illegible]王重陽[illegible]，[illegible]戰役，[illegible]，[illegible]。如此一來，

未來也將出現類似「死守雁門關」這類的主題戰役喔！

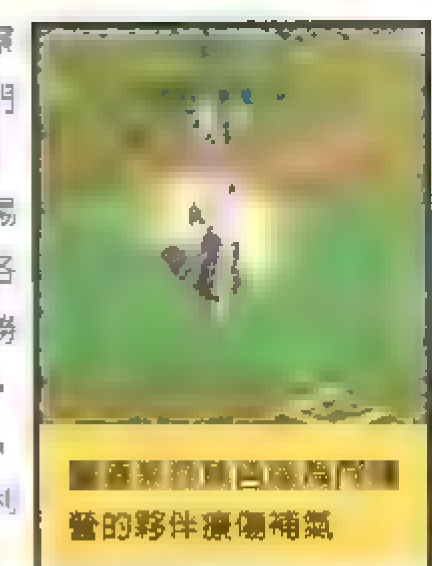
「名門之戰」將可發展出更多幻想式的情節，讓玩家們自己選擇，[illegible]屬於自己的武林戰役。

玩法模式多樣化

充分體會不同樂趣

名門之戰將以各種不同模式登場，讓玩家可以嘗試多種玩法選擇，而隨著新資料片「郭靖大俠」的推出，首先登場與玩家見面的就是「角色扮演模式」，玩家將以金庸原著中其他個性鮮明的角色人物登場於名門之戰中

各個登場戰役將隨著劇情背景的不同，而有各戰場的《名門之戰管理員》，玩家須前往找《名門之戰管理員》報名該場戰役，才能加入戰役。因應各戰場背景故事的不同，對於勝利條件上的設定也各有不同，每場戰役的時間限制也不同，若在限制時間內未能達成勝利條件，系統會自動結束戰役



[illegible]營的夥伴療傷補氣

達成目標獎勵豐富

努力獲取稀有寶物

遊戲中除了親身體驗各名門戰場的快感之外，玩家在戰役過關後所獲得的寶物也是名門之戰最吸引人的魅力所在，獲得獎勵寶物的方式有兩種制度，一種為計算【人斬值】累計兌換獎品的方式，另一種則為【任務達成】方式，兩種制度會依照各戰役的目的不同而採用不同的獎勵方式。【人斬值】所指的是玩家在該戰役中殺死敵方陣營所獲得的斬人分數，依據各戰役的大小、條件不同，殺死各NPC或是敵方陣營的玩家角色都將有不同人斬值，累積人斬值所兌換的寶物也各自不同。【任務達成】方式，則是指定戰場特殊目標或是目的，玩家為了達成過關條件，就必須在[illegible]時間內保護或是取得某種目標。

左上角所計算的「人斬值」是給予勝利一方的獎勵依據

名門之戰 第二役

江南七怪對黑風雙煞

名門之戰管理員：西夏城外的說書客
選擇陣營：
1. 江南七怪陣營。
2. 黑風雙煞陣營。
勝利條件：敵方陣營之主要NPC全數陣亡
時間限制：現實時間一小時

開啟「江南七怪對黑風雙煞」戰役後，玩家將可自由選擇【江南七怪】或【黑風雙煞】兩個陣營，玩家在此戰役中只能選擇遊戲裡特定的角色人物來參與戰役，各出戰角色人物在速度、移動、使用攻擊方式上也各有不同

▲多了玩家等人的相助，江南七怪想不全軍覆沒也難囉

玩家可選擇出戰NPC角色

人物角色	使用武功	人物特性	攻擊範圍	攻擊距離	攻擊	防禦	移動	HP
王重陽	先天一陽指	攻擊型	九宮格小十字	五格	3000	2000	四格	30000
郭靖	降龍十八掌	攻擊型	九宮格小十字	五格	[illegible]	[illegible]	四格	[illegible]
楊過	黯然銷魂掌	攻擊型	九宮格小十字	五格	3200	1600	四格	30000
謝遜	七傷拳	攻擊型	九宮格小十字	五格	[illegible]	[illegible]	四格	[illegible]
金輪法王	龍象般若功	攻擊型	九宮格小十字	五格	3400	[illegible]	四格	30000
[illegible]	[illegible]	攻擊型	九宮格小十字	五格	[illegible]	[illegible]	四格	[illegible]
一燈大師	一陽指	攻擊型	九宮格小十字	五格	3600	1400	四格	30000
黃蓉	打狗棒法	防禦型	九宮格小十字	五格	[illegible]	[illegible]	五格	[illegible]
[illegible]	空明拳	防禦型	九宮格小十字	五格	2400	2600	五格	30000
黃藥師	彈指神通	暗器範圍型	小十字	四格	[illegible]	[illegible]	六格	[illegible]
胡青牛	胡青牛醫術	醫療型	小十字	五格	2000	2000	三格	30000
平一指	華陀內昭經	醫療型	小十字	五格	[illegible]	[illegible]	一格	[illegible]
歐陽鋒	蛤蟆吞天式	攻擊型	九宮格小十字	五格	[illegible]	1300	四格	30000
張三豐	太極拳	攻擊型	九宮格小十字	[illegible]	[illegible]	[illegible]	四格	[illegible]
小蝦米	野球拳	攻擊型	九宮格小十字	六格	3900	[illegible]	四格	30000
[illegible]	[illegible]	攻擊型	九宮格小十字	五格	[illegible]	[illegible]	四格	[illegible]
岳不群	太岳三青峰	攻擊型	九宮格小十字	五格	[illegible]	1500	四格	30000
郭襄	截手九式	防禦型	九宮格小十字	五格	[illegible]	[illegible]	五格	[illegible]
風清揚	獨孤九劍	攻擊型	九宮格小十字	六格	4000	[illegible]	四格	30000
小龍女	玉蜂針	暗器含毒型	小十字	四格	[illegible]	[illegible]	一格	[illegible]
李莫愁	冰魄銀針	暗器含毒型	小十字	四格	2000	2000	六格	15000

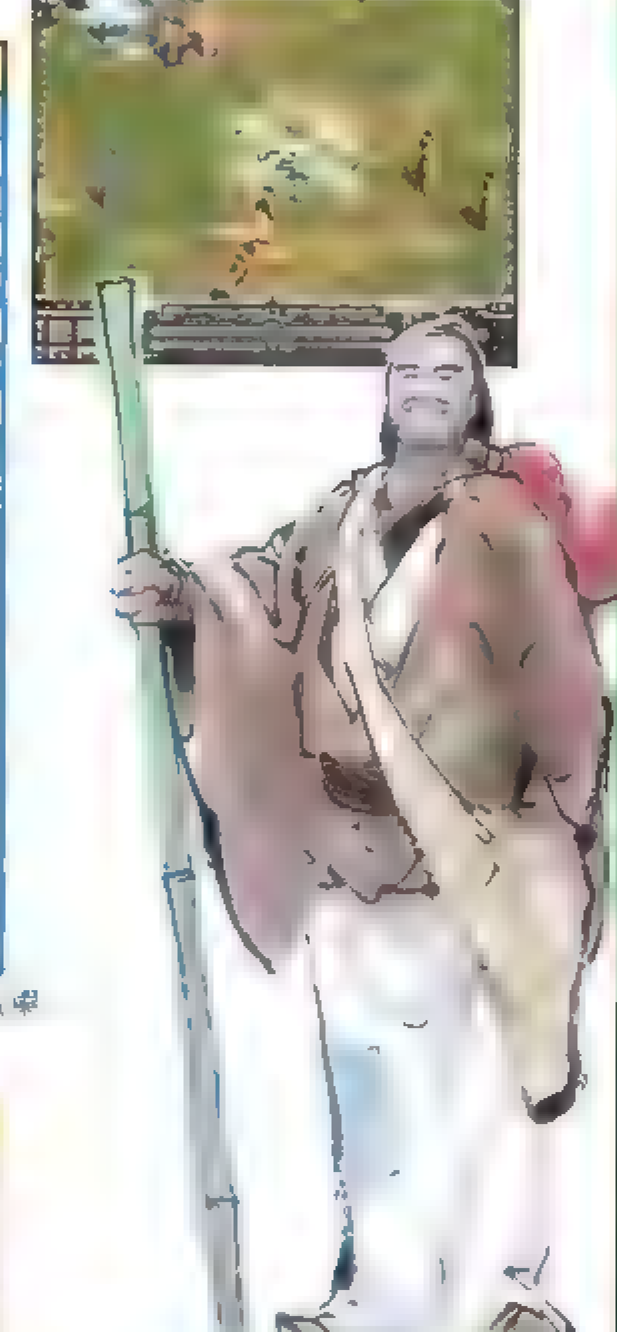
小龍女、李莫愁兩者為暗器含毒型，被射中的玩家將人一定的機率引發中毒，但對NPC則無特殊中毒效果

江南七怪陣營

[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
10	主角NPC	柯鎮惡	天山杖法	攻擊型	六格	[illegible]	2500	四格	[illegible]
10		朱聰	空空拳	攻擊型	[illegible]	[illegible]	[illegible]	四格	[illegible]
10		南希仁	南山掌法	攻擊型	六格	[illegible]	[illegible]	四格	300000
10		全金發	南山掌法	攻擊型	[illegible]	[illegible]	[illegible]	四格	[illegible]
10		韓寶駒	金龍鞭法	攻擊型	六格	[illegible]	[illegible]	四格	[illegible]
10		張阿生	擒拿手	攻擊型	[illegible]	[illegible]	[illegible]	四格	[illegible]
10		韓小瑩	越女劍法	攻擊型	六格	[illegible]	[illegible]	四格	[illegible]
1	增援	尹志平	全真劍法	攻擊型	五格	[illegible]	[illegible]	五格	[illegible]
[illegible]		王志坦	全真劍法	攻擊型	五格	[illegible]	[illegible]	五格	[illegible]
[illegible]		崔志方	全真劍法	攻擊型	五格	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
1		祁志誠	全真劍法	攻擊型	五格	[illegible]	[illegible]	一格	[illegible]
1		張志傳	全真劍法	攻擊型	五格	[illegible]	[illegible]	一格	[illegible]
2		玩家角色	請參考「玩家可選擇出戰NPC」一覽表						

黑風雙煞陣營

人斬值		人物角色	使用武功	人物特性	攻擊距離	攻擊	防禦	移動	HP
35	主角NPC	陳玄風	九陰白骨爪	攻擊型	六格	[illegible]	[illegible]	六格	[illegible]
35		梅超風	九陰白骨爪	攻擊型	六格	[illegible]	[illegible]	六格	[illegible]
1	增援	沙通天	鐵砂掌	攻擊型	五格	1500	[illegible]	五格	15000
1		彭連虎	[illegible]	攻擊型	五格	[illegible]	[illegible]	五格	[illegible]
1		梁子翁	風雷掌	攻擊型	五格	1500	[illegible]	六格	15000
[illegible]		侯通海	[illegible]	攻擊型	五格	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]		靈智上人	毒砂掌	攻擊型	五格	[illegible]	[illegible]	三格	[illegible]
2		玩家角色	請參考「玩家可選擇出戰NPC」一覽表						

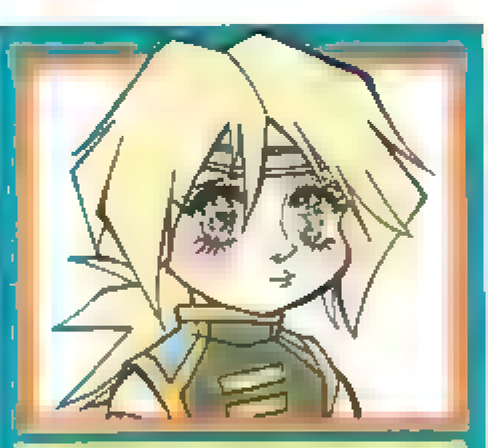


- 增援會在一段時間後自動加入戰鬥。
- 殺死敵方的玩家角色雖然可得到2點人斬值，但對於同一位玩家只有10次的斬殺機會可得人斬值，第11次開始則不再累計。例：甲玩家在戰役中斬殺乙玩家已到達10次，則下次再斬殺乙玩家時將不在累計人斬值。
- 在限制時間內將主角NPC全滅即可贏得戰役
- 勝利陣營方的每位玩家將可依照自己的人斬值累計獲得獎品。

聖戰 最新改版資料特報

預定推出日 2001 12月

遊戲類型：線上角色扮演　＊科技需求：P2-300、128MB　＊研究製造所：[illegible]　＊販賣流通所：易吉網



Fantasy類型遊戲中最受玩家喜愛的《聖戰》持續地進行更新與改版的動作，相信許多支持《聖戰》的國民們都已察覺到了 12月10日最新開放的重頭戲功能，便是成長道具的終極能力——「變身」。對玩家而言，擁有一把養得好、屬性佳的成長道具，對戰鬥力的提升有莫大的助益，而今，多了「變身」能力之後，角色的能力更是大幅提升，而且，造型也是一等一的呢！以下，就讓[illegible]靈來介紹這次的「變身」功能以及其他陸續更新的資訊吧！^^

《聖戰》近日更新內容

各區域聖幣掉寶率變更

在遊戲中，無論是重新配置點數，或是強化裝備，都會需要大量聖幣來進行。為讓玩家能夠嘗試多樣配點方式，及提升自己的裝備能力，挑戰更強的王級怪物，所以提昇聖幣掉寶率，讓玩家可以更盡情地享受遊戲樂趣。

藥水掉寶率大幅下降

由於聖幣的掉寶率已提升，故可以利用得到的聖幣前往道具商人處購買藥水，所以，調降藥水的掉寶率，以免物資過度氾濫，嚴重影響市場交易平衡度。

職業平衡調整

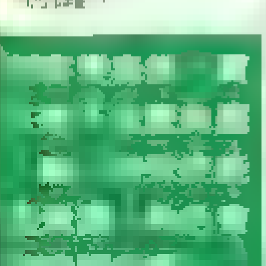
遊戲中的四大職業：聖戰士、魔法師、野蠻人與刺客，其實各有各的優勢，但是只可能在玩家因為個人習慣的配點過程中，沒能好好發揮自己的職業特色，就會造成與其他職業強度落差太大。而今，職業經過調整後，有了截然不同的風貌。

以刺客而言，加強了必殺攻擊的機率，讓刺客更能成為名符其實的「暗殺者」形象。聖戰士在升級時所得到的獎勵值，如果加在力量上的話，所提升的攻擊力會比以往提升，因此在攻擊力方面，將僅次於野蠻人，更能符合其身為戰士系人物的特色。

一直以來，野蠻人總是予人皮粗肉厚血又多的印象，與其他三個職業不成比例，現今，聖戰士、刺客與魔法師在等級提升時所增加的HP量會比以前多，雖然仍無法與野蠻人相提並論，但至少能加強角色的存活程度，也不至於耗費過多的小錢。

四職業變身後的帥氣造型

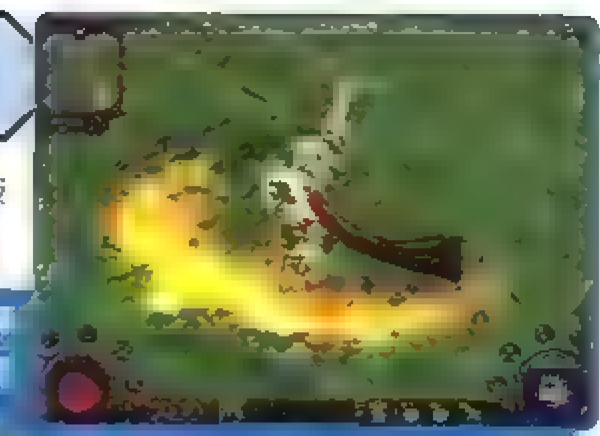
經過職業平衡的調整後，四個職業將慢慢能形成一種互相抗衡的局面，不會有強者恆強、弱者恆弱的情況發生，未來，說不定只要能善用自己的技能，魔法師也是可以打敗野蠻人的呢！屆時，考驗的就是玩遊戲的能力，而不是角色先天的限制囉！



怪物經驗值調整

高等玩家一定常覺得等級愈高愈難練功，因此，經過調整怪物的經驗值量之後，等級愈高的怪物雖然攻擊力愈強，愈難挑戰，可是相對的，其所能給予的經驗值量也就愈多，如此一來，高等玩家就可以無須再經歷那麼長期又痛苦的練功煎熬期了！真可說是一大福音！

成長道具 終極「變身」



變身後雖然無法使用原有的技能，但卻多了成長道具專屬的技能，這些技能都是相當有power的，最幸福的則是魔法師，因為一直以來，魔法師都只擁有廣域的攻擊性技能法術，必須要拖怪練功才划算，而今，魔法師多了針對單一怪物進行轟擊的技能了，對魔法師來說，真是太好用了！以下，便是四大職業特有的成長道具技能介紹。

成長之劍技能

不死鳳凰（Phoenix）

急旋飛鏢

使用方式　點選滑鼠右鍵　無屬性附加傷害力 成長之杖技能

狂暴龍捲（Tornado）

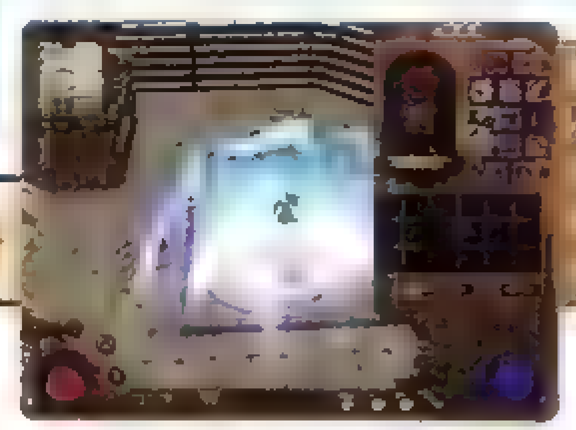
使用方式　點選滑鼠右鍵

使用方式　點選滑鼠右鍵　範圍　5m

成長之杖技能

使用方式　點選滑鼠左鍵　單體攻擊魔法

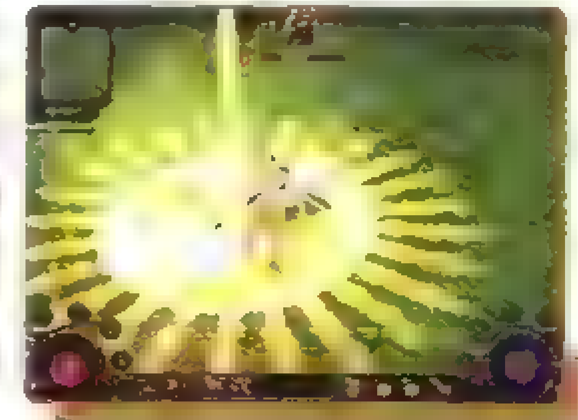
變身時的注意事項



變身時，有幾點事情需要玩家注意的。成長道具的等級一定要達到35以上才可進行變身，每一次變身都可維持3個小時的時間。變身後，變身能力值能維持的時間是以連線遊戲之後開始計算。也就是說，即使變身後即刻連上遊戲也不會解除變身。連上遊戲後只有3個小時可以維持。

變身後如果角色死亡（無論是PK死亡，被怪物殺死或因lag的原因等等皆包含在內）的話，將自動解除變身，解除以後成長武器最大的生命力只剩下5%，不管連上遊戲與否都必須等3天之後才可以再次變身。

這時該注意的是，因為變身懲罰（代價）後，生命力只剩下5%，就算使用成長之珠補血也不會增加HP，所以在這段時間內打怪，成長道具的靈魂有可能會消耗掉。因此在解除變身後，在使用成長道具時得更加注意，以免成長道具死亡。而變身後，即使角色沒有死亡，而在裝備視窗裡點選穿戴狀態的成長道具的話，就會立即解除變身。所以不想解除變身時，最好不要在裝備視窗裡點選成長道具。



解除變身後，因為還要等待3天（足足72小時）才可再度變身，所以可能會有玩家想故意讓成長道具死亡，然後再利用靈魂寶石將它復活，以為如此一來就可以讓成長道具避免掉等待3天的漫長過程，但事實上，這是不可行的。縱使成長道具死亡後再度復活，也一樣要等待3天後才能再度使用變身功能，因為成長道具的懲罰時間持續計算中，所以能變身的時間還是一樣為3天。

變身後，移動速度很慢，請避免到危險地區探險，如若遭遇危險，也可立即使用傳送卷軸安全回城。變身後，攻擊力和防禦力會增加2倍，HP、MP則會增加3倍。變身中，除了被動技能之外，所有的技能都不能使用，只能使用成長武器變身後的技能（聖戰士可使用「不死鳳凰」、刺客可使用「急旋飛鏢」、魔法師可使用「天譴烈焰」及「星雲召喚」、野蠻人可使用「狂暴龍捲」）。需要注意的是，魔法師的成長之杖可利用滑鼠的左右鍵施放不同技能，一般來說，左鍵都是用來做一般攻擊的，但魔法師因為左鍵可以施放技能的緣故，故在變身後無法使用一般攻擊模式。

專屬於你的成長道具終於誕生啦！

擁有這麼厲害的成長道具，想不想為它取個獨一無二的響亮好名？其實，成長道具只要等級達到成為完整體後，即可前往克羅[illegible]城尋找負責命名的NPC，也就是武器店老人[illegible]（座標344 230），並支付一定的金額（聖幣10萬），就能刻上屬於自己角色的名字，這把成長道具將成為《聖戰》世界之中，最獨一無二且是你專屬的武器喔！取完名字後，就不能再改名囉！所以一定要為自己心愛的成長道具取一個響噹噹的名號才夠帥氣喔！到那個時候，聖戰中的強者就非你莫屬囉！

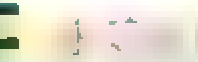
A3－戰爭的序曲 Prelude of War

＊研究製造所：ACTOZ　＊遊戲類型：線上角色扮演　＊販賣流通所：華義國際　＊科技需求：PIII 600、256MB

繼10月的《君主時代》之後，A3又將更新最新的版本，這次的名稱定為《戰爭的序曲》(Prelude of War)，這次的更新追加了許多新玩樣，如：追加了讓玩家切磋的強者競賽場系統，以及更強的9階道具改造系統，也開放讓玩家上傳其騎士團的徽章，另外全新技能、MSN系統、新的克里塔黑塵迷宮，也都一一追加，底下將對這些系統作詳細說明

追加技能詳細說明

[illegible]



為戰士劍技能。在一定時間內水屬性的攻擊力會增加，HP最大值會減少。是屬於劍類的技能，只能使用在自己的身上。

火之心

為戰士斧技能。在一定時間內火屬性的攻擊力會增加，HP最大值會減少。是屬於斧類的技能，只能使用在自己的身上。

[illegible]

為戰士槍技能。在一定時間內光屬性的攻擊力會增加，HP最大值會減少。是屬於槍類的技能，只能使用在自己的身上。

神之恩典

為聖騎士特殊技能，可以讓死者復活的技能，當出現人風塵之後，飛向死亡者身上灑下生命之金粉之後就會消失，復活的玩家此時會得到"目前HP"變成滿格的祝福。強者競賽當裡面是否可以使用神之恩典目前還未決定。

拉維奇

為聖騎士特殊技能，讓對方瞬間無法移動的技能，雖然敵人一瞬間無法移動但是依然可以進行攻擊，在敵人的腦中注入雜念瞬間讓敵人無法集中精神的邪惡技能，是一種非常罕見的技能之一，之外也必須要知道這特殊的咒語才可以使用。被這種技能攻擊的人將會開始慢慢失去知覺，除了移動之外，甚至連自己在哪裡都會搞不清楚，這技能只能使用在一般field上可使用在設定為正當防衛的玩家身上

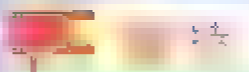
神之蔽護

為聖騎士特殊技能，只能使用在自己身上使用的終極盾牌，就從他的名字可以知道，在當初神與人類的戰爭中，最高魔法使用者蕾蒂雅為了要守護她最愛的聖騎士比恩而施加的魔法，在緊急狀況的時候會自動發動保護比恩，但是每當發動時會是在利用蕾蒂雅本身的氣，知道這事情的比恩也決定從此不再使用這個力量，而這套魔法日後改良而研發出的另一套新技能。在短時間內可以讓防禦力瞬間增加2倍

睡眠

為法師基本技能，在特定時間讓魔物入睡的技能，睡著的魔物只要不受到任何攻擊就不會再醒來，也就是說在入睡中的魔物，但受到攻擊他就會醒過來。因此，被多數的魔物受到攻擊的時候只要利用睡眠就可以逃避許多魔物的攻擊了，但是這並不代表說，使用這技能可以在不受任何攻擊的情況下就可以狩獵魔物，因此大家要務必注意

[illegible]

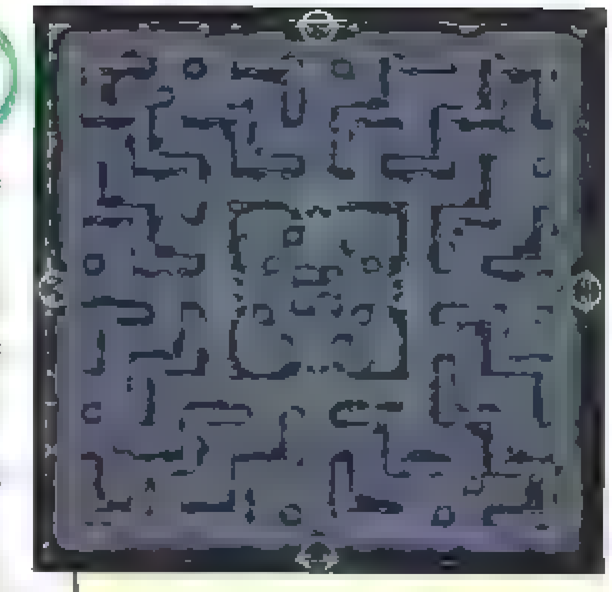


為法師基本技能，可以讓在同一張地圖的組員移動到自己所在的地區周圍。但是，在克里塔黑塵只能讓同一個房間裡的組員，就是將同一個小地圖內的組員，召喚到自己身邊。強者競賽當裡面還未設定這部份的功能

槍戰士正使用光之心中

克萊佛迷宮－克里塔黑盧

克萊佛的某個地方存在著在克萊佛誕生時一起被完成的大規模迷宮，也就是「克里塔黑盧」迷宮，因為在這段時間沒有人知道該迷宮的正確地點，因此大家都認為那只是個謠傳，但是不久前這個迷宮終於露出了真面目。依照傳說中的說法，「克里塔黑盧」是為了要保護「克萊佛」的人們被怪物追殺而製造出來的自我防護洞，製造這個迷宮的人也沒有人知道，聽說那個人完成了迷宮之後就消失了，之後許多人為了想要查出整個迷宮的真面目，但是卻都沒有一個人活著回來，因此每當魔物進入克萊佛就會由一個人引領怪物進入迷宮來犧牲自己。「克里塔黑盧」是一個很深的洞穴之意，這迷宮中有許多當時被引進迷宮內的怪物之外，每一個角落都會看到許多人類的遺骸，一望無盡的路，根本無法測出所在方向的迷宮之底端，聽說有一個完全超乎想像的巨大怪物，因此大家必須要更加的小心注意，千萬不要輕易挑戰。



「克里塔黑盧」迷宮的平面圖

NPC－波乃茲

名字是叫波乃茲，但是他的外型是他的妻子的銅像，利用一個人的力量花費了數十年的時間建築著克里塔黑盧的波乃茲，在建造中妻子卻因為病魔而離開了人世間，失去生命存在之意義的他唯一可以做的事情就是開發「克里塔黑盧」了，波乃茲把自己的遺作「克里塔黑盧」的入口放了妻子的銅像之外，除了可以標記「克萊佛2樓」入口的同時，也是用來紀念妻子的一個地方，非常平凡而且相當純善的模樣，臉上也帶著相當溫和甜美笑容的這位女孩，非常像是把活生生的人拿來做成銅像一樣相當自然且精緻。波乃茲將準備要進入「克里塔黑盧」的玩家自動移動至能負荷他的戰鬥場所，遊戲將會自動將玩家移動至適合玩家的地方，這時候如果是組隊的，就會一同進行移動，這是因為妻子希望它可以平安無事的回來，而施加的魔法。

克萊佛4樓也追加了超強BOSS－葛雷男

魔物

克里塔黑盧中出現的魔物雖然是之前在狩獵場所看到的那些魔物，但是也和一般的魔物有著另一種不同的攻擊力和防禦力，主要是因為長期被關在克里塔黑盧內的魔物，受到了弱肉強食的規則，所以並不可以因為他們是… 究竟這樣決定出他的能力，因此人們為了要區分一般的魔物和這些魔物之間的關聯，因此在名字前面加放了"克里塔"

騎士團徽章上傳須知

▲必須到指定地點才能上傳徽章

▲第一次登錄要2萬知識值、2億金幣才能上傳成功

1.徽章上傳的限制

(1) 各騎士團可以登錄屬於自己的軍團徽章，因此可以更容易的判別眾多的騎士團

(2) 騎士團徽章的大小

* 大小：20*20
* 顏色：24 color
* 檔案格式：bmp

(3) 登錄費用

* 第一次登錄要2萬知識值、2億金幣
* 再登錄時要1千知識值、1千萬金幣

2.徽章上傳的方法

(1) 把要登錄為徽章的檔案，必須遵守前述的規定，放置在A3的檔案夾裡面的，通常會在C:\Program Files\Project A3\的Emblem檔案夾內即可。

(2) 連上遊戲之後去找艾爾坎巴裡的銅像（關納托）或歐普樂的銅像（泰莫察），點選之後就出現騎士團的徽章登錄選單

(3) 在這裡選擇您想要的檔案之後傳送即可，在這裡選擇檔案以後可以進行差距及觀察變更的情形

(4) 點選1或者是2會顯示在玩家身上時就可以看到以被更改的徽章。

3.其他

(1) 登錄了徽章的騎士團，會在徽章周圍出現一種顏色框，這種顏色的況就代表所屬國家，關納托是藍色、泰莫察是紅色

奇蹟 天空之城二部曲 浴血古堡

預定推出日

＊研究製造所：webzan　＊販賣流通所：因思銳　＊遊戲類型：網路角色扮演　＊科技需求：PII 400、64MB

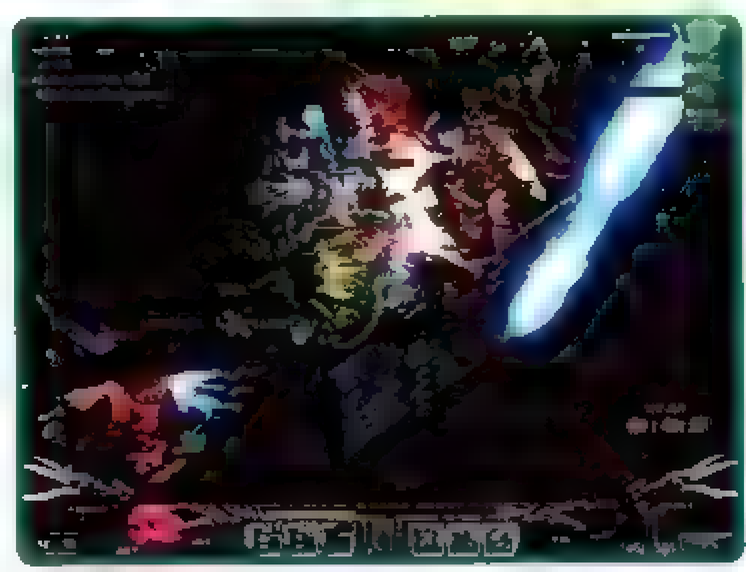
繼奇蹟MU天空之城首部曲「轉職進化論」之後，奇蹟即將推出第二項新的任務模式－浴血古堡。浴血古堡基本上與惡魔廣場大同小異，然而在任務難度方面，卻比惡魔廣場高出許多，尤其是惡魔廣場在完成考驗之後，僅僅獲得大量的經驗值與金錢，浴血古堡卻在完成考驗之後可獲得虛擬寶物，這對玩家的吸引度來說，可是大大的不同。

遠古的激烈戰役

在遠古的傳說中，紀載著一名邪惡的帝王－昆頓。他為了能夠一統奇蹟大陸，創造出了一批精銳部隊，名喚「黑暗掠殺者」。就在昆頓企圖率領黑暗掠殺者攻擊奇蹟大陸的時候，早已洞悉昆頓陰謀的天界諸神，立即動員了大天使與十二名聖者前往阻截黑暗掠殺者。在作戰的過程中，十二名聖者不幸戰死，而大天使也用僅存的靈力將昆頓與黑暗略殺者封印在昆頓的城堡之中。

多虧了大天使的努力與十二聖者的犧牲，昆頓與他的精銳部隊才能長期地被封印在古堡之中，昆頓的野心也因此而受到挫折。然而大天使獨力以自我靈力封印昆頓與黑暗掠殺者，大天使的生命力隨著時間的流逝漸漸衰弱，封印的靈力也開始出現鬆動的現象，昆頓與黑暗掠殺者開始蠢蠢欲動，只要等到大天使的靈力封印消失，他們就要步出古堡，一償宿願。

當時天界諸神為了提高大天使與十二聖者的勝算，特地賜與大天使三柄天使聖器，分另是大天使之劍、大天使權杖及大天使之弓，用來增強大天使的靈力。不料這三柄天使聖器卻在作戰過程中遺失，經過大天使以靈力探知，得知這三柄天使聖器被昆頓收藏在古堡內部的『聖者石棺』中，成為當初陣亡的十二聖者的陪葬品。可是大天使為了封印古堡，根本分不開身進入去取回天使聖器，而昆頓也知道只要大天使無法取回聖器，封印的力量就會越來越衰弱，那麼昆頓與他的精銳部隊就會有重見天日的一天。



絢麗的技能美不勝收

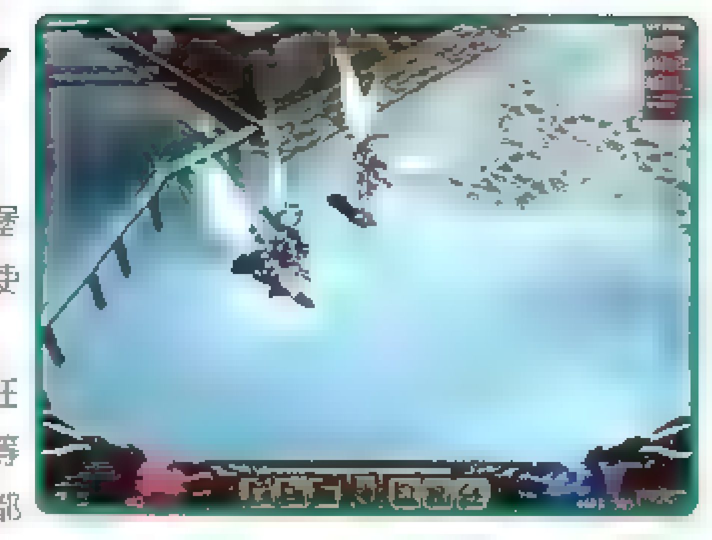
大天使的靈力已經越來越弱，就快要承受不住黑暗掠殺者的力量了，所以他需要十五名勇者進入古堡中替他取回天使聖器，增強靈力，將昆頓的野心徹底封印在古堡之中。

取得寶物的另一種方法

浴血古堡與惡魔廣場最大的不同是，完成惡魔廣場任務之後，玩家只會取得大量的經驗值與MU幣，然而浴血古堡則是在完成之後，除了取得經驗值與MU幣之外，還有可能獲得天使聖器作為武器，由於天使聖器一次只有一把，所以只有打破聖者石棺的玩家有機會可以得到，不過其他的玩家也會得到卡歐斯之石作為補償。

古堡等級	執行任務後所存活的玩家	死亡的玩家
+1	經驗值（存活的玩家的打怪總經驗值的18%）、20000奇蹟幣、卡歐斯之石1個、活動點數(90)	經驗值（存活的玩家的打怪總經驗值的18%）、20000奇蹟幣、卡歐斯之石1個、活動點數(80)
+2	經驗值（存活的玩家的打怪總經驗值的16%）、50000奇蹟幣、卡歐斯之石1個、活動點數(100)	經驗值（存活的玩家的打怪總經驗值的16%）、50000奇蹟幣、卡歐斯之石1個、活動點數(90)
+3	經驗值（存活的玩家的打怪總經驗值的14%）、100000奇蹟幣、卡歐斯之石1個、活動點數(110)	經驗值（存活的玩家的打怪總經驗值的14%）、100000奇蹟幣、卡歐斯之石1個、活動點數(100)

簡易的攻城戰



浴血古堡其實可以說是一個簡易的攻城戰，玩家必須先行取得「大天使書」與「浴血之本」，然後將大天使書與浴血之本拿到邪惡哥布林的合成爐中進行合成來取得「隱形斗篷」，並且將隱形斗篷交給大天使精靈後，才能進入昆頓的古堡中尋找一柄天使聖器。

浴血古堡任務共分六個等級，每個等級都有相對應的角色等級，所以玩家必須取得適合自己的「大天使書」和「浴血之本」，這樣才能進入適合自己的古堡中完成任務。或許是邪惡哥布林受到大天使的感召，隱形斗篷的成功機率居然大大的提高到百分之八十以上，這對八十級以下的新手玩家而言，可是一大福音。

城堡等級	基本角色等級	魔劍士角色等級
1	15 ~ 80	10 ~ 70
2	81 ~ 130	71 ~ 120
3	131 ~ 180	121 ~ 170
4	181 ~ 230	171 ~ 220
5	231 ~ 280	221 ~ 270
6	281以上	271以上

隱形斗篷	成功機率	組合材料
+1	80%	「大天使之書+1」+「浴血之本+1」+卡歐斯之石+ 8,000奇蹟幣
+2	80%	「大天使之書+2」+「浴血之本+2」+卡歐斯之石+ 20,000奇蹟幣
+3	80%	「大天使之書+3」+「浴血之本+3」+卡歐斯之石+ 40,000奇蹟幣
+4	80%	「大天使之書+4」+「浴血之本+4」+卡歐斯之石+ 80,000奇蹟幣
+5	80%	「大天使之書+5」+「浴血之本+5」+卡歐斯之石+ 120,000奇蹟幣
+6	80%	「大天使之書+6」+「浴血之本+6」+卡歐斯之石+ 160,000奇蹟幣

玩家在取得隱形斗篷之後，必須在古堡開放之前到達維亞斯冰原中的教堂尋找大天使精靈並且將斗篷交給他，之後就可以進入古堡進行作戰。在這裡必須注意的是，由於每個等級的古堡最多只能容納十五人，所以只有前十五名將隱形斗篷交給大天使精靈的玩家可以進入該等級古堡中作戰。

初進入古堡時會有一塊安全地帶，這是大天使用生命靈力所形成的結界，玩家在此處可以自行組隊，但是一旦戰爭開始或是離開結界，就沒有辦法去組隊或是取消了。

昆頓的古堡外面有一條護城河圍繞，城堡的吊橋是城堡唯一的對外溝通方式，大天使的結界則是設在城外。因為結界的關係，大天使無法進入古堡中，昆頓與他的黑暗掠殺者也只能被困在城堡內無法離開，企圖進城的勇者們，只能利用這座吊橋才能進入古堡之中。當然，黑暗掠殺者也不會如此輕易地讓你進入城堡，找到天使聖器。

玩家在通過吊橋之後，就必須要打破城堡大門，接著進入城堡之後，玩家就可以見到聖者石棺。聖者石棺裡面會隨機出現三樣聖器中的其中一樣，玩家只要將石棺中的聖器取得，同時回到結界將聖器交給大天使，即完成任務。

古堡等級	執行任務後所存活的玩家	死亡的玩家
+4	經驗值、存活的玩家的打怪總經驗值的12%、150000奇蹟幣、卡歐斯之石1個、活動點數 120	經驗值、存活的玩家的打怪總經驗值的12%、150000奇蹟幣、卡歐斯之石1個、活動點數 110
+5	經驗值、存活的玩家的打怪總經驗值的10%、200000奇蹟幣、卡歐斯之石1個、活動點數 130)	經驗值、存活的玩家的打怪總經驗值的10%、200000奇蹟幣、卡歐斯之石1個、活動點數(120)
+6	經驗值、存活的玩家的打怪總經驗值的8%、250000奇蹟幣、卡歐斯之石1個、活動點數 140	經驗值、存活的玩家的打怪總經驗值的8%、250000奇蹟幣、卡歐斯之石1個、活動點數 130

另外，浴血古堡與惡魔廣場一樣，在完成任務之後可以取得任務點數，每個月每個等級分數最高的玩家，還可以獲得祝福寶石與靈魂寶石，這不啻是另一種取得寶石的方法。

由於整個任務的重點在於如何穿過滿坑滿谷的怪物群、通過吊橋，所以玩家在通過吊橋的時候，勢必要一氣呵成，千萬不要在半途便被怪物給卡死了，倘若在吊橋上被怪物卡死的話，那只有"飲恨"兩字可以形容了。

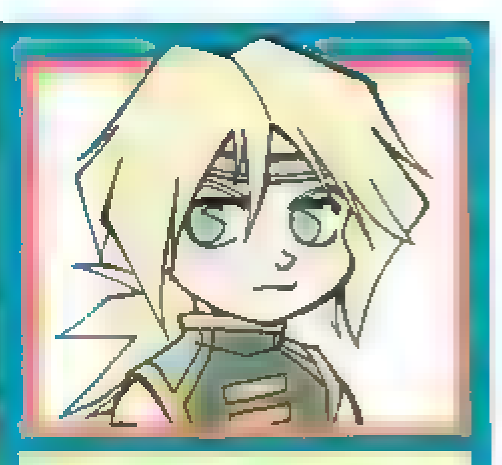
此外，城門可說是異常地堅固，一般來說光打破城門就必須要耗掉兩分鐘左右的時間打破城門，進入古堡之後，還有一堆怪物在等著玩家進來送死，真的是送死！因為只要同時被三名以上的怪物包圍住，要想順利脫身都很困難，更別說是攻擊敵對方了。

天下無雙 3.0版

伊舍那天城重裝上陣

預定推出日

＊研究製造所　華義國際　＊軟體流通所　華義國際　＊遊戲類型　線上角色扮演　＊科技需求　P3 400．64MB



《天下無雙》歷經1.0版本帝釋天城及1.67版本多聞天城後，將於12月底前全面更新新的3.0資料片《伊舍那天城》，為讓玩家能修先體驗3.0版的威力，在全面更新前會加開一組新伺服器，新伺服器內容即為3.0版伊舍那天城全部內容，想先嘗試3.0版內容的天下玩家，歡迎成為新開伺服器的新子民哦！^^

有怪獸～有怪獸～跟著我～

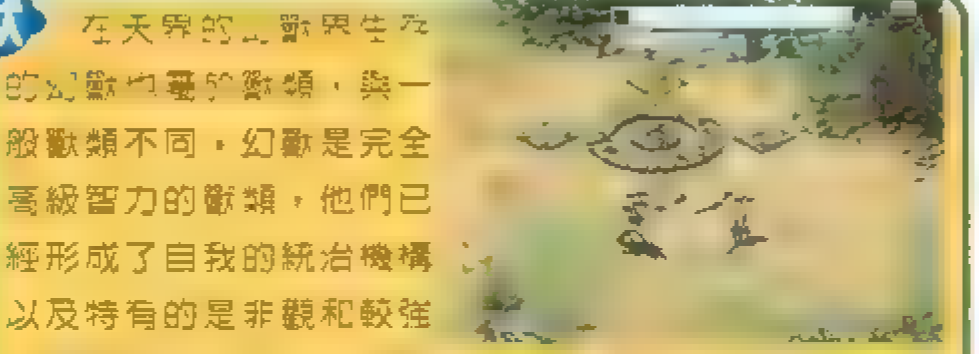
在《天下無雙》中每個資料片皆有其內容特色，1.0版本的帝釋天城為最早天下無雙的城市，在面積上也為目前最小，相較在1.67版本的多聞天城面積上也少於2倍以上，而12月底前的3.0版本伊舍那天城更是『重裝上陣』，為何如此說呢！？《天下無雙》中除了玩家所扮演的4大職業角色『劍宗』、『戟門』、『詭流』、『幻道』外，與玩家相互抗衡的NPC敵對角色，也在3.0版本中精銳盡出，或許天下玩家們在練招打怪之餘，對於目前天下無雙中NPC怪物所屬的類別，到底瞭解多少呢！？接下來將全面介紹天下無雙全部NPC類別，供玩家知彼知己百戰百勝。

七種NPC怪物類型大剖析

在天下無雙線上遊戲中，在NPC怪物類型目前分為人、獸、蟲、靈、怪、精、魔…等7種，在屬性上與玩家所扮演的職業，皆以金、木、水、火、土等五種屬性相生相剋，而在遊戲中NPC的相性大部份為多屬性居多，種族、相性、屬性及體型等等的設定，就是《天下無雙》線上遊戲獨有的特色之處，現在就來為天下玩家獨家介紹在3.0版更新後《天下無雙》中玩家與怪物類型完整的分析及介紹。

人　遊戲中選擇四派門職業的玩家皆屬於人，而自身的使命也是救人界於水火，與魔界勢不兩立的任務。人也有善惡之分，盤踞在中土的盜賊野寇雖也屬於人，但卻是人人得而誅之的惡徒。

獸　在天界的幻獸界生存的幻獸均屬於獸類，與一般獸類不同，幻獸是完全高級智力的獸類，他們已經形成了自我的統治機構，以及特有的是非觀和較強的組織協調能力，並且憑藉自身獨特優勢的身體機能，使得幻獸在天界獨霸一方，與修羅、天神位居平等。



蟲　在五州地界孳生的蟲類主要是一些像蚊子、蜘蛛、毒蛇、蠍子、蜈蚣、蝙蝠、蜥蜴及蟾蜍之類的生物，它們的來歷同獸類一樣，也是最早就在天界開始孳生，後來天界崩毀才又開始在下界的三界五州滋長。

靈　靈主要是來自死去的人、獸或者一些精、怪、魔的元神所化而成，一般的靈是不具備死後變成靈的條件的，形成靈的首要條件是自身擁有強烈的執念，因為是執念，因而靈普遍都是叛逆的，處處作對的。

怪　怪主要是來自於一些大型的獸類和蟲類，因為其能力較強，經過修煉變化而成，怪相比於精在法力上要差得多，而且智力普遍不及精，但是大多力量強大，善於征戰，並且形象怪異猙獰。

精　精在各系怪物中的級別比較高，是因為修煉成精的條件比較苛刻，一是要有相當的智力；二是本身能力必須相當大；三是修煉成精的外界條件十分苛刻。精主要來自於一些本身具有特殊能力的人、獸、蟲、靈。

魔　魔族主要來自於天神界天將，他們都是被天神界陷害而被關押在天外天的神將。由於受到陷害，內心聚集著極大的怨憤，而這些怨憤最終導致他們性情大變，將以前在天神界所接受的所謂的"金科玉律"統統拋棄，走向極端，以"魔"為榮，以武力征討為方式開始與天神界展開曠日的征戰。

以上的人、獸、蟲、靈、怪、精及魔等的介紹，相信玩家們會發現《天下無雙》另一項獨有特色，那就是玩家在第一次設定的屬性後是不能更改的，除了遊戲中「幻道」職業可學習到更換人物屬性招式，才可自由變更外。玩家可在自身所學習的招式上，以類似屬性的道具隨時因NPC相剋屬性上做調整，在武器上也可從特定NPC或BOSS怪物上，隨機獲得有不同屬性的武器（附武器各屬性表參考）。

天下無雙目前有附加屬性之武器介紹

[illegible]類 (1)

名稱	狠	准	穩	快	智	剋怪物種族	剋怪物屬性	傷害加成
白劍	85	0				精		25
含光	120	0				獸　精		30
皓月	130	0				精		50
宵煉	150	0				精		45

[illegible]類 (2)

名稱	狠	准	穩	快	智	剋怪物種族	剋怪物屬性	傷害加成
巨闕	115	0				人　怪		30
黃泉	120	0				怪		40
玄冰	136	0				怪		45
[illegible]	160	0				怪		50

[illegible]類 (3)

名稱	狠	准	穩	快	智	剋怪物種族	剋怪物屬性	傷害加成
凝霜	90	0		1		獸		30
天王	121	0		1		獸		45

[illegible]類 (4)

名稱	狠	准	穩	快	智	剋怪物種族	剋怪物屬性	傷害加成
皓月	112					精		30
[illegible]	147					精		50
[illegible]	160					精　妖		40

長矛類

名稱	狠	准	穩	快	智	剋怪物種族	剋怪物屬性	傷害加成
金蛇戰矛	116	5				妖　獸		30
[illegible]	151	5				妖　獸		50

[illegible]類 (6)

名稱	狠	准	穩	快	智	剋怪物種族	剋怪物屬性	傷害加成
[illegible]	104					[illegible]　人		20
[illegible]	160					[illegible]　人		40
長空	165					[illegible]　人		50

十字[illegible]類

名稱	狠	准	穩	快	智	剋怪物種族	剋怪物屬性	傷害加成
[illegible]	159						空	30
[illegible]	200						空	30

一字[illegible]類

名稱	狠	准	穩	快	智	剋怪物種族	剋怪物屬性	傷害加成
[illegible]	131	2					空	30
[illegible]	196						空	30

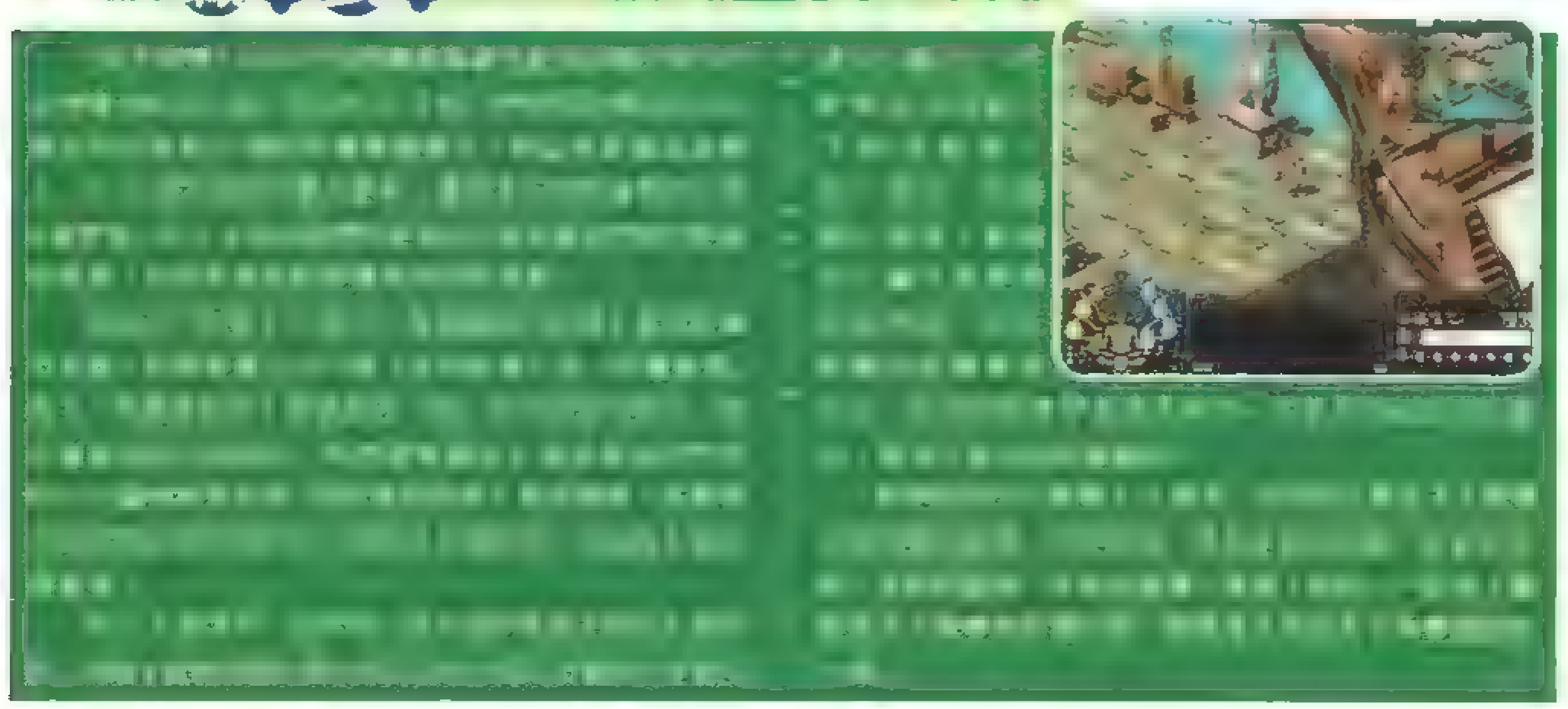
[illegible]類 (9)

名稱	狠	准	穩	快	智	剋怪物種族	剋怪物屬性	傷害加成
[illegible]	145						空	30

不管從人物屬性、招式屬性、武器屬性等設定上，也都是《天下無雙》獨有的相生相剋平衡系統上的一大壯舉，讓等級低的玩家可因身上配有相剋招式或相剋武器上，打贏等級比他高的玩家及NPC的可能性，打破一般傳統線上遊戲高等級才是贏家的神話。

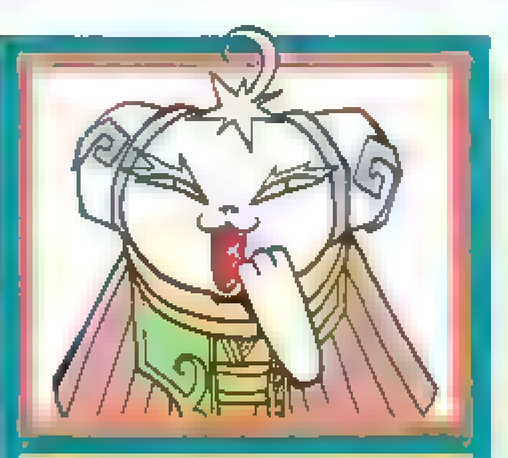
在《天下無雙》中1.0及1.67版本中，在怪物的類型及屬性分配都較為平均，而這次3.0新版的伊舍那天城，在NPC的類型上，獸系的比例上頗重，這算是優先讓天下玩家知悉，在針對剋獸系的招式上，要特別學習將招式練滿，以便在3.0版的天下無雙中大開『獸』戒。

5級職業武器3.0版《重裝上陣》



龍族V1.3－漂流之城

＊研究製造所：SofNet　＊遊戲類型：線上角色扮演　＊販賣流通所：第三波　＊科技需求：PII 300、64MB RAM



歷經幾個月的等待，《龍族》即將在12月中旬推出V1.3《漂流之城》囉！新版本除了有新推出的任務、怪物及地圖，還加入一套更炫更華麗閃的武器系統喔！另外之前被眾人唾棄的盜賊偷技，也有相當大的變化，讓盜賊不再成為過街老鼠了喔！另外還有20種新增的表情符號，讓玩家能更方便表達自己的情緒耶！

充滿欺騙及隱滿的那克之塔

吹捧與寶石的誘惑

「拜索斯」和「傑彭」兩國間的戰爭一如往常持續進行，然而，這樣的戰爭不只給人類帶來混亂，對矮人族來說也造成不少妨礙；因為釀造啤酒的大麥價格比以前貴了許多，而且也比較不容易找到，面對此種情況，對於喜歡喝酒的矮人族來說，體會到拜、傑兩國的戰爭還是會造成一些困擾的。

在結束一天的工作後，用熱水洗澡、喝杯啤酒來消除疲勞的矮人那克正在休憩時，在他家的前面出現了一位男子；此人邀請那克建造高塔，但面對此人不好的態度，那克想：「既不是我的朋友，又是人類的請託，真以為矮人族是那麼容易被使喚的嗎？」，所以那克當場拒絕了。

後來此人注意到矮人族的強烈自尊心，便改變態度，直稱人類的技術無法滿足其要求，所以不找人類，而且巫師本身雖自稱可以蓋100層的高塔，但是在現實世界中是做不到的事，所以他也排除巫師；又不能去拜託聚，所以才找像鋼鐵般強壯、又很會攪拌水泥的矮人族。希望矮人們能了解其處境，因為他認為矮人族是是世界上工藝最優秀的種族，只有矮人才能完成此項艱鉅的任務。

◀《龍族》在每年都有限定物品來大放送給玩家

受到這些話及寶石和金的引誘，那克不聽矮人希特的提醒和憂慮，便帶領年輕的矮人族建造高塔。矮人族果然是矮人族，雖然完全不會使用魔法，但仍能引以為傲的用工具和技術建造高塔。之後希特所擔心的事完全沒有發生，那人因高塔完成，不僅給矮人族不少的讚美，也按照約定給他們報酬。

夜魔襲擊矮人族

不久之後，在人類所住的村子附近，出現一位又老又疲憊的矮人，逢人便抓，說自己是矮人族的人，請人拯救陷於危機的矮人族！原來那克之塔剛完成不久，就遭受到夜魔的襲擊，不懂防禦和魔法的矮人，折損不少同伴，矮人好幾次想要靠自己打敗夜魔，卻力不從心、無功而返。聽到這件消息的各國冒險家，為了考驗自己的運氣和實力，再次穿上靴子綁上鞋帶。

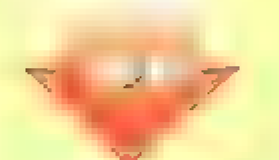
因著一次又一次的失誤，目前的矮人族，幾乎無法東山再起，但矮人族復仇的心並不比其他種族差，只是現實上武力不足的他們無法報仇，所以矮人族決定找數量最多、好奇心最旺盛、最貪心的人類來替自己報仇。

矮人族在建築高塔的地方，尋找旅行的冒險家來幫忙，其代價為矮人所精心打造的，也就是龍族大陸人類建國以來第一次看到的新武器！對以地為床、以天為被而旅行的冒險家，聽到矮人族說會給他們特別的武器，眼睛都為之一亮！現在冒險家們將面對的事，比以前所經歷的冒險更加危險，但得到的代價也是最好的，他們開始一步一步地走進高塔，等待成功後得到的優惠報酬。

盜賊技能大幅變動

在《龍族V1.3漂流之城》改版之後，盜賊無法在偷玩家的東西，而只能偷怪獸的東西；因此盜賊將不再是令玩家鄙視的職業，而成為是可以與隊友攻擊怪獸，也能從中獲得利益的職業囉！

盜賊 —使用盜賊技能→ 其他玩家
盜賊 ←獲得物品— 其他玩家



盜賊 —使用盜賊技能→ 怪物
盜賊 ←獲得物品— 怪物

▲《盜賊偷技之技能變更》

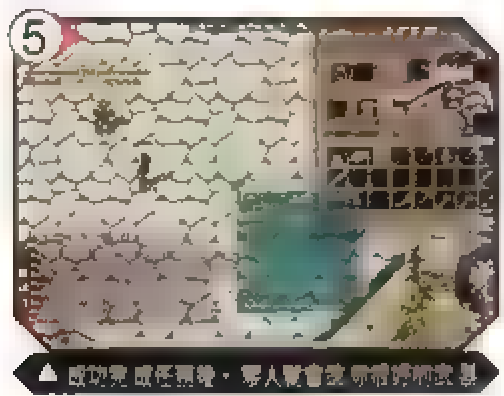
「替婦人報仇」任務進行圖解步驟

▲任務開始先找風衛平原東部的婦人

▲婦人會要求你 [illegible]

▲ [illegible]

▲ [illegible]



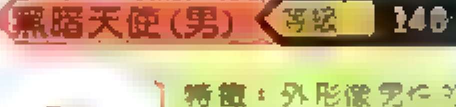
▲成功完成任務後，婦人會 [illegible]

▲ [illegible]

▲ [illegible]

新出現的7大怪物

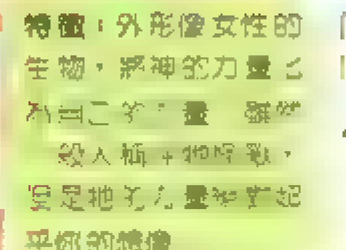
《V1.3-漂流之城》新增了7大怪物，等級從中等到高等都有，牠們除了有兇猛的外形，還會施展多樣的遠距離法術攻擊，讓玩家練功更具挑戰性



黑暗天使(女) 等級 140

特徵：外形像女性的生物，將神的力量 [illegible] 殺人 [illegible] 足牠的力量 [illegible] 乎你的想像

黑暗天使(男) 等級 148

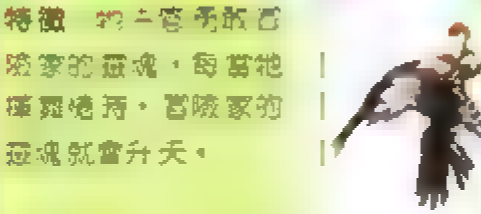


特徵：外形像男性的生物，將神 [illegible]

風妖精 等級 100

特徵 [illegible]

[illegible] 等級 149



特徵 [illegible] 玩家的靈魂，每當牠 [illegible] 冒險家的靈魂就會升天。

[illegible] 等級 75

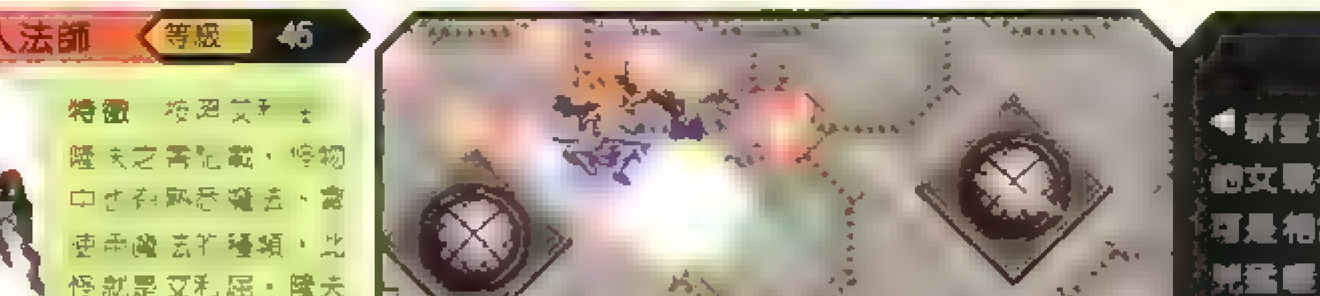
特徵：此怪最喜歡寶石和馬，所以牠最喜歡 [illegible] 冒險家了

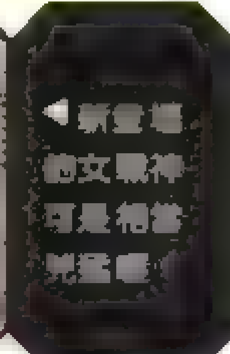
[illegible] 等級 67

特徵 [illegible]

獸人法師 等級 46

特徵 [illegible] 此怪就是 [illegible] 之書記載的獸人法師

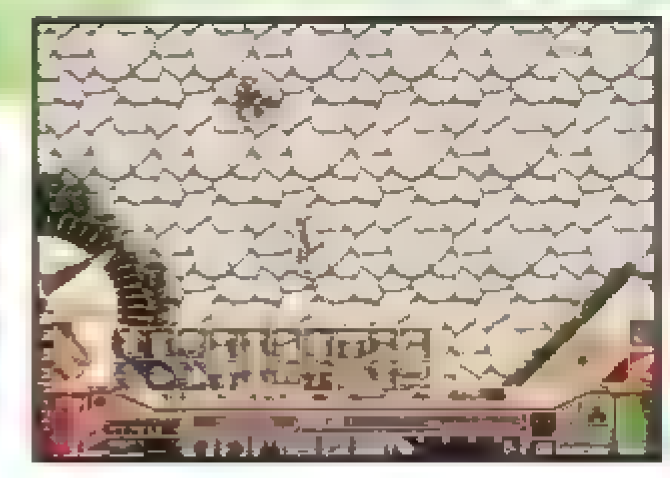




◀新登場的文職神可是相當 [illegible]

酷炫表情符號

喜歡使用表情符號代替打字的玩家有福了！《龍族v1.3-漂流之城》為了讓玩家們能更有趣的表達和聊天，將之前舊款的8種表情，換成20種全新的表情囉！每個都很生動活潑，玩家不管是示愛、道歉、害羞、電話中...等，都有圖片來替你說話，甚至還有剪刀、石頭、布，讓玩家邊走邊玩哦！



▲《V1.3》的20種超酷表情

▲《龍族》在每年都有限定物品來大放送給玩家

魔力寶貝

預定推出日

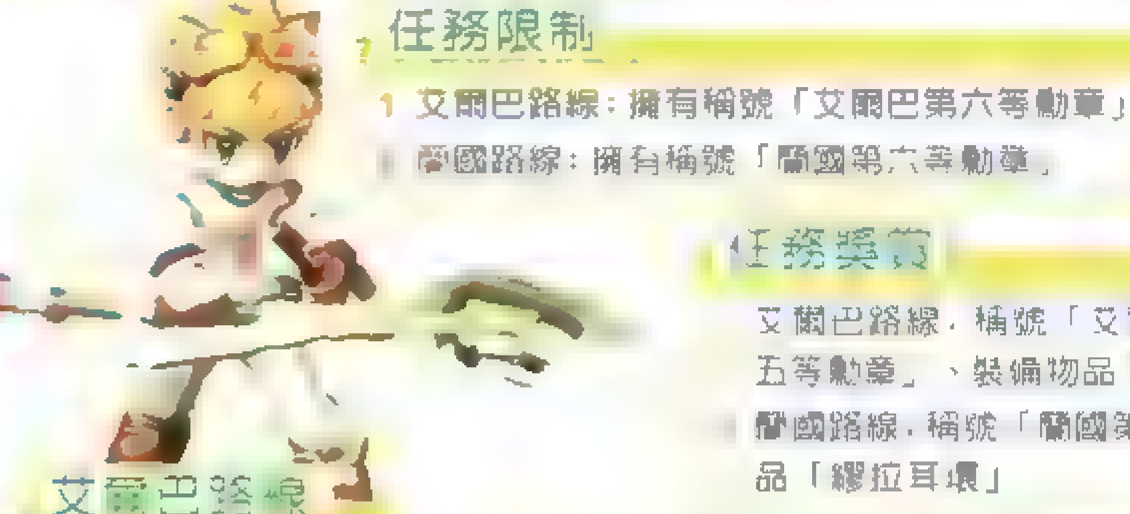
＊研究製造所：ENIX　＊販賣流通所：大宇資訊　＊遊戲類型：多人線上遊戲　＊科技需求：PII450、128MB

十分受到國民們歡迎的魔力寶貝，上線至今已有很長一段時間，不過國民們對它的支持還是不減喔！當然相對的這和遊戲製作小組的用心也有很大關係啦！不斷推陳出新的內容與資料，才是維繫國民的心最重要的原因。這一次小尼就帶大家來看看遊戲中最新推出的兩個最新內容「大樹調查」以及「偵探＆仙人職業升階三轉」的內容吧！

大樹調查

故事背景

在米内葛爾島，有一棵號稱精神象徵的神聖大樹。傳說中，每隔一千年就會有阿爾傑斯神的使徒在此降臨。神的使徒擁有讓死人復活的力量。這種神奇的力量，隱藏在寶物「返魂珠」之中。不幸，神聖的大樹竟被捲入蘭國的政爭內亂中，返魂珠遭到有心人士覬覦。自從蘭國的前國王．天帝被暗殺後，蘭國就陷入了紛爭內亂之中，並分裂成為兩派．大王子時賴與二王子勝台。這場權力鬥爭，竟間接成為神聖大樹淪為魔窟的原因！？任務一開始時，玩家在蘇國被誤認為是破壞大樹的壞人　誤會冰釋之後，蘇國國王便委託玩家前往大樹調查魔族出現的原因。於是玩家進入了魔族充斥的大樹，深入漆黑的洞穴探索……這背後，究竟隱藏著什麼樣的陰謀呢！？蘭國的美少女軍師：露比，將是個關鍵人物。



任務限制

1. 艾爾巴路線：擁有稱號「艾爾巴第六等勳章」
2. 蘭國路線：擁有稱號「蘭國第六等勳章」

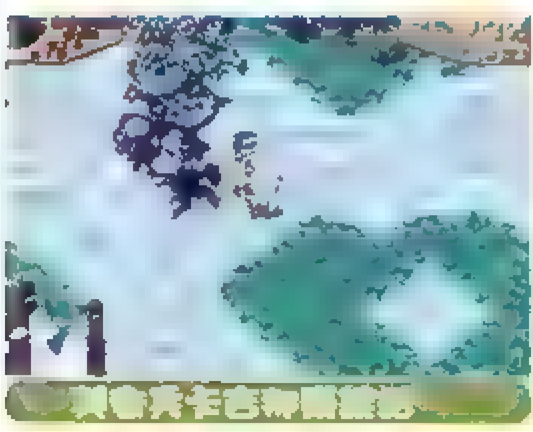
任務獎賞

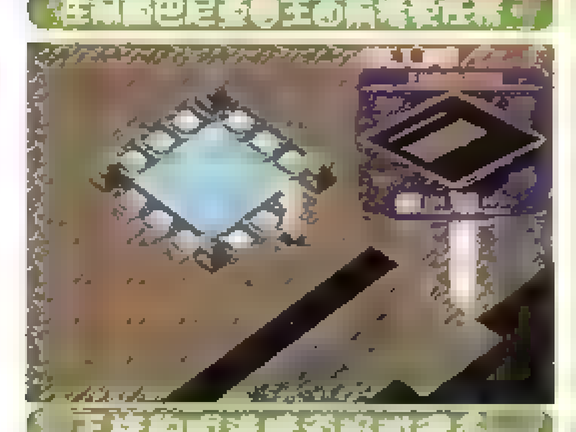
艾爾巴路線．稱號「艾爾巴第五等勳章」、裝備物品「殊勳手鐲」

蘭國路線．稱號「蘭國第五等勳章」、裝備物品「繆拉耳環」

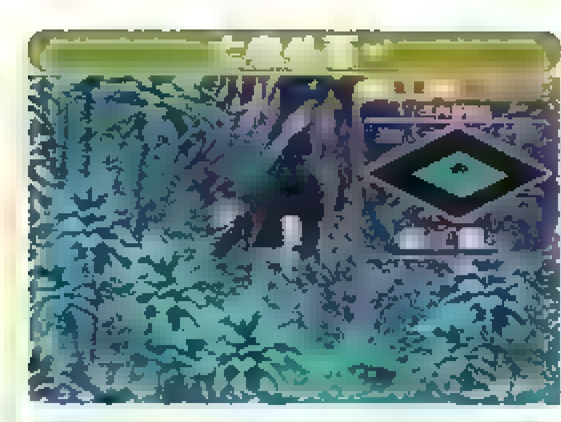
艾爾巴路線

1. 到米内葛爾島的「阿凱魯法鎮」去找「亞靈卡吉那爾」說話
2. 打倒沼澤之間裡的德達諾王之後，取得王族之印和「阿凱魯法城地下室」的重三角羅盤之後，到王族的秘道
3. 以(194.5)→(58.83)→(168.79)的順序通過王族的秘道
4. 打倒王族的秘道中的怪獸
5. 繼續通過王族的秘道前往大樹
6. 到大樹五樓和「阿爾傑斯神的使徒」說話，選擇「是」之後得到鑲嵌的羽毛
7. 由大樹一樓中央的樓梯到大樹地下
8. 打到漆黑洞穴中的大特拉將軍
9. 和米特拉將軍說話，得到藍色返魂珠
10. 到大樹五樓將藍色返魂珠以及鑲嵌的羽毛交給阿爾傑斯神的使徒
11. 將王族之印交給德達國王後得到稱號「艾爾巴第五等勳章」以及「殊勳手鐲」





蘭國路線

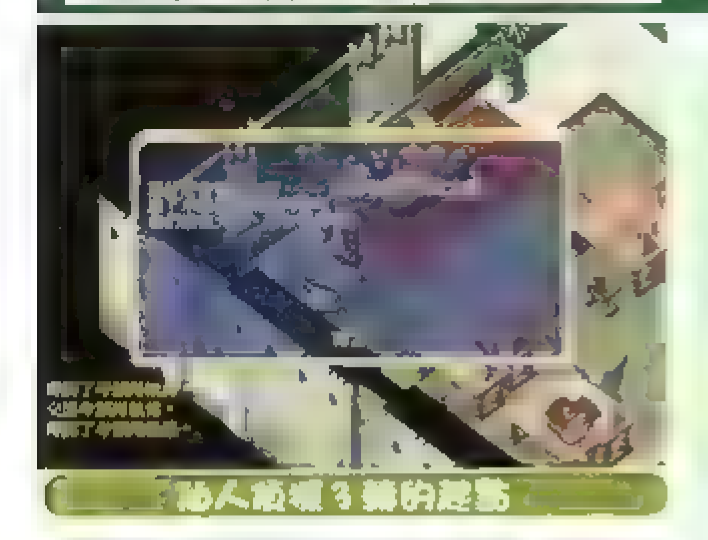


到米內蘭爾島的「坎那貝拉村」找衛兵霍吉說話後到「調查室」去。
（[illegible]室」找「衛兵拉卡」說話後再到「調查室」）。

2 和「調查室」裡的士兵班長多烏爾說話後到「城堡地下迷宮」。
3 由城堡地下迷宮經過王族的祕道前往大樹。
4 到大樹五樓和「阿爾傑斯神的使徒」說話，選擇「是」之後得到誓約的羽毛
5 由大樹一樓中央的樓梯到大樹地下。
6 打倒漆黑洞穴中的米特拉將軍。
7 和米特拉將軍說話，得到藍色返魂珠。
8 和露比說話並選擇「是」，將藍色返魂珠和誓約的羽毛交給露比，得到「露比的蠟燭」。
9 到大樹五樓和「阿爾傑斯神的使徒」說話。
10 打倒阿爾傑斯神的使徒。
11 打倒大樹中的「心雛」後得到「紅色返魂珠」。
12 和漆黑洞穴中的露比說話，將露比的蠟燭以及紅色返魂珠交給他，就可得到「蘭國第五等勳章」及「繆拉耳環」

偵探&仙人職業升階三轉

職業三轉升階測驗概略


仙人前往3轉的起點

偵探、仙人若想職業三轉升階，必須跟一般生產系職業一樣，到魔術大學接受測驗。測驗內容是以「詞句接龍＋捉迷藏」這樣的形式為內容。任務起始地點應為以下的NPC。偵探試驗官（教師室）、仙人試驗官（教師室）

偵探&仙人升職任務內容

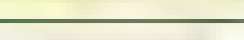
內容是以「詞句接龍＋捉迷藏」的形式構成。用魔術大學裡的地圖物品（NPC）名稱來做詞句接龍。

解[illegible]

職業為名偵探與半仙者升為師範。
名偵探——＞大偵探
半仙——＞仙人

任務種類

仙人、偵探「轉成新職業者的任務。

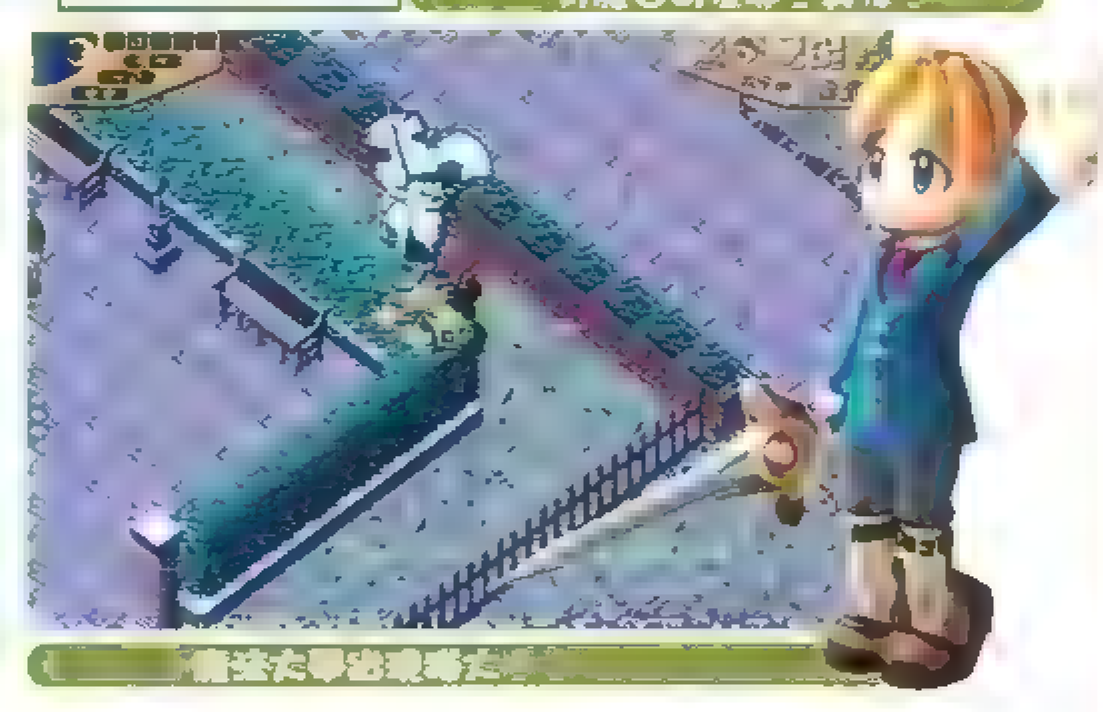


任務對象（相對職業及等級）

○任務開啟條件
仙人：半仙，稱號：神匠以上，技能（變身）大於8級。
偵探：名偵探，稱號：神匠以上，技能（變裝）大於8級。

解謎流程

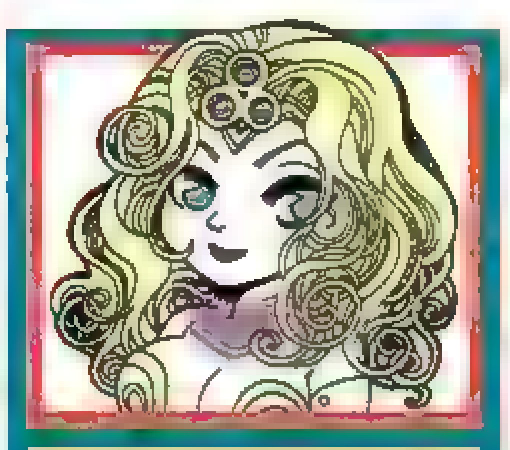
一開始先跟職員室裡的「偵探試驗官」交談。拿到「考試用紙條」後，在持有紙條的狀態下，調查魔法大學內的各項物品。當調查到有效物品時，「考試用紙條」會更換成新的。因為是「詞句接龍」，所以先從「偵探試驗官」的最後一個字「官」開始最後接到「仙人試驗官」的另一個字「仙」才算結束。



RPG製作大師 2

預定推出日 2003 1

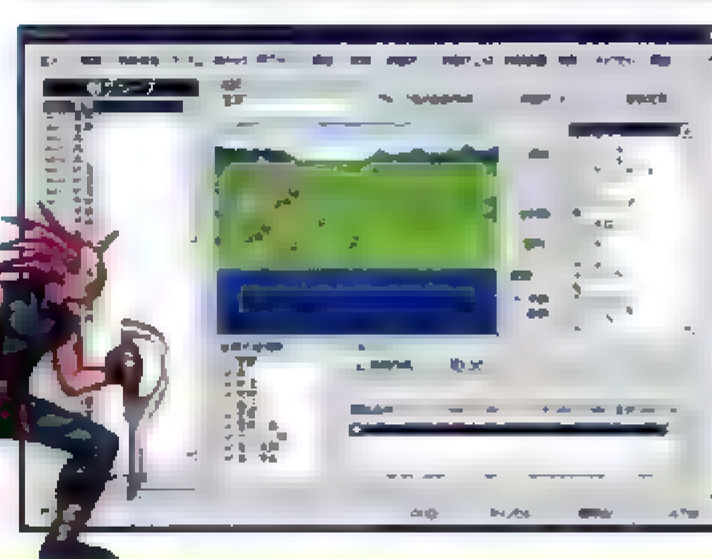
＊研究製造所：enterbrain　＊販賣流通所：光譜資訊　＊遊戲類型：策略模擬　＊科技需求　P-??、32MB

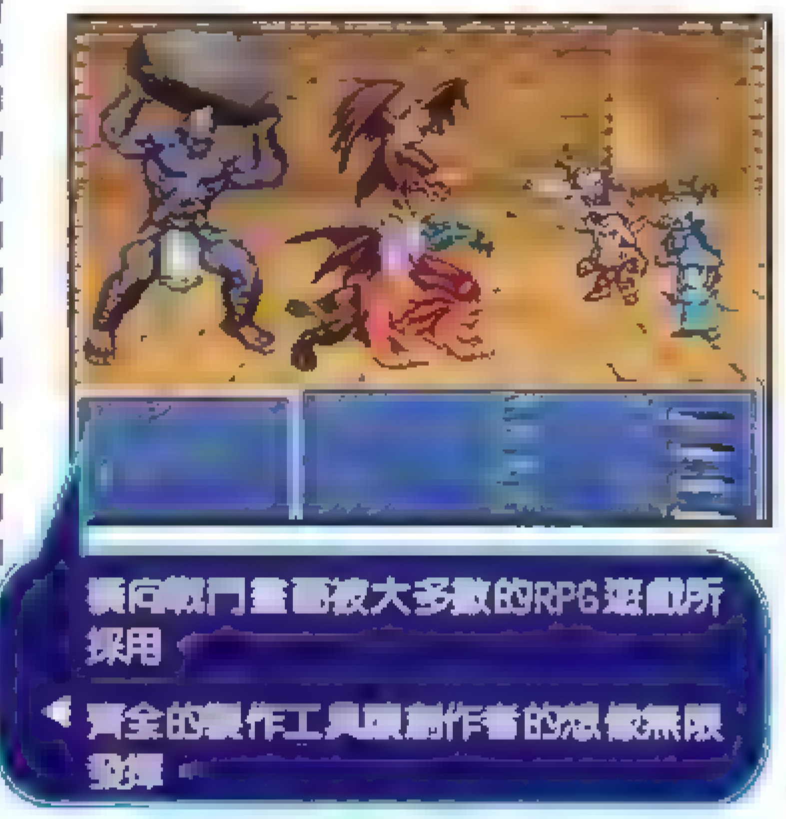


從小到大我們玩過數不清的遊戲，你是否[illegible]不夠豐富、情節不夠曲折、角色不夠帥氣、甚至結局不夠完美，而恨不得能自己親手完成一部心目中百分百完美的RPG呢？現在，《RPG製作大師2》就能實現各位的夢想，創造出屬於自己的RPG哦！

《RPG製作大師2》實現遊戲創作夢

自從2001年《遊戲製作大師RPG2000》在國內推出中文版以來，便吸引了華文地區熱愛創作的玩家紛紛投入遊戲創作的行列。現在，原創公司enterbrain在2003年推出了這款製作工具的續作《RPG製作大師2》，除了因戰鬥系統採用全新的橫向戰鬥畫面而無法延用戰鬥資料外，其他遊戲資料包括地圖、角色、事件等，都可以從前作《遊戲製作大師RPG2000》中匯入使用，而《RPG製作大師2》與前作最大的不同除了採用全新的橫向戰鬥畫面以及充滿動感的即時戰鬥系統之外，還添加了便利的「搜尋」功能、「迷宮自動產生器」、「怪物圖鑑」、「內建轉職系統」等，讓創作者可以相當輕鬆地製作出更具爆發力的夢幻RPG！





橫向戰鬥畫面被大多數的RPG遊戲所採用

齊全的製作工具讓創作者的想像無限發揮

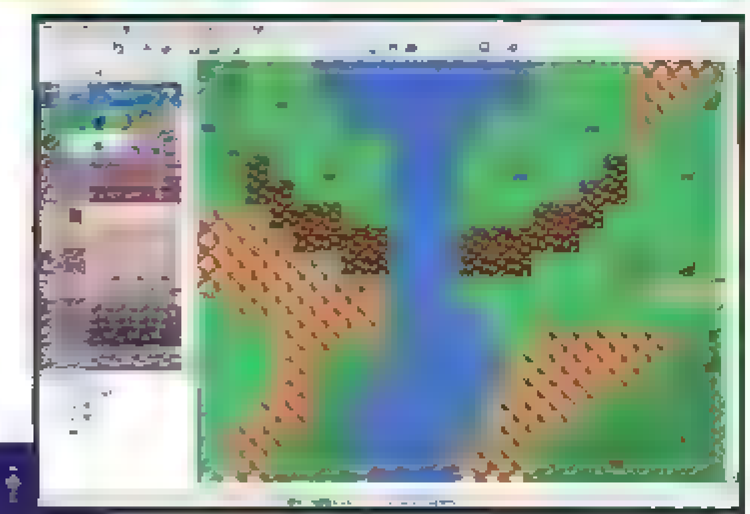
全新戰鬥模式 打怪升級更生動

《RPG製作大師２》引用了「橫向戰鬥畫面」，這是現今大多數RPG所採用的戰鬥形式。畫面右側為主角人物，而左側則是敵人角色，具有正面戰鬥畫面所無法表現的空間感。此外，這次的戰鬥系統採用充滿動感與刺激的即時戰鬥方式，戰鬥一旦開始，每位角色的HP值旁邊就會出現累積時間的集氣條，當時間累積到集氣條滿格的時候，就會輪到該角色執行戰鬥指令。此外，你也可以設定當角色在執行戰鬥指令時，其他角色是否要持續進行集氣後的累積。比一般採橫向戰鬥畫面的遊戲更特別的是，《RPG製作大師２》可製作出擁有「背後攻擊」與「側面攻擊」等戰鬥方式的遊戲，並且敵我雙方皆有效，這些特殊攻擊方式的出現機率都可在「戰鬥地形」的介面中進行設定。

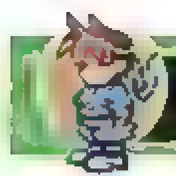
▲戰鬥介面相當詳細。

迷宮自動產生器 輕鬆製造複雜迷宮

「迷宮」是RPG遊戲最大的特色之一，包括戰鬥、取得寶物、打怪升級等，都會在迷宮中進行，這些為了讓玩家在洞窟、寶塔、或城堡內進行探險而製作的地圖，便統稱為迷宮。為了製作迷宮，除了要配置寶箱以及出入口等事件之外，還必須製作複雜的機關與通道，以及增加玩家挑戰難度的障礙物，相信這樣複雜的程序使得RPG的創作者十分頭痛。現在，《RPG製作大師２》非常貼心地提供了神奇的「迷宮自動產生器」，讓創作者經由簡單的設定步驟，便會自動產生各式各樣的迷宮，節省不少人力與腦力。此外，還可以製作出內部構造會隨時變更的「變幻迷宮」呢！



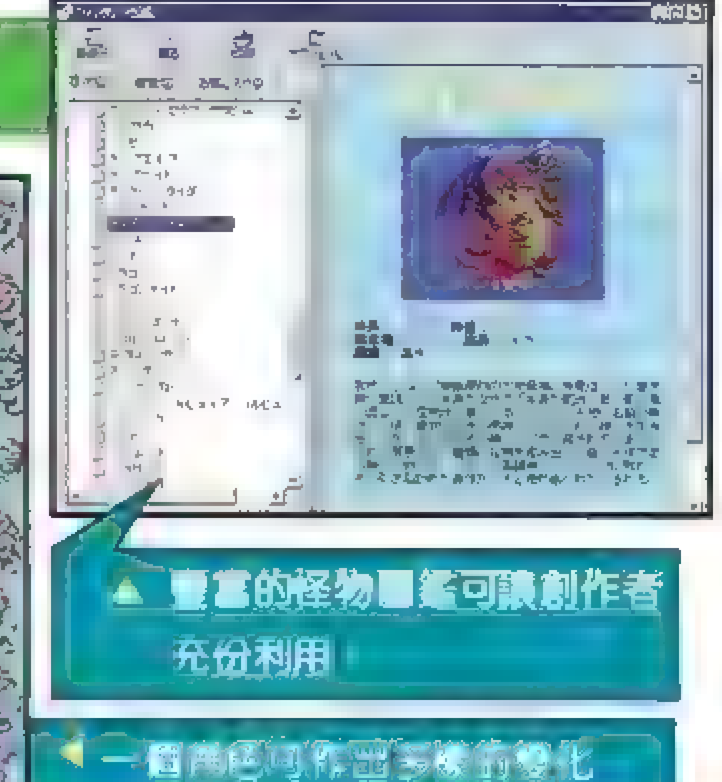
▶許多地貌及景觀可供製作地圖使用！



遊戲範例 成為製造高手的捷徑

在《RPG製作大師２》中，特地附上一款完整的範例遊戲「Eternal Hermit(永恆的隱士)」，共分六話，讓入門的創作者能夠直接開啟遊戲範例，來觀摩與體驗這套工具的豐富功能，關於在遊戲當中會出現的項目內容以及事件處理要如何去操作等，都會在範例中有詳細的製作提示。每一位遊戲人都曾經夢想自己能製作一款心目中百分百完美的遊戲，可惜受限於程式功力的不足、素材取得的困難、細部設定的艱辛等障礙而放棄，現在，有了《RPG製作大師2》，它不只可以幫助你實現天馬行空的遊戲創作夢想，還可以透過網路分享讓你結交志同道合的創作伙伴，甚至擁有一群死忠遊戲迷，體驗當一位超級遊戲製作人的虛榮。

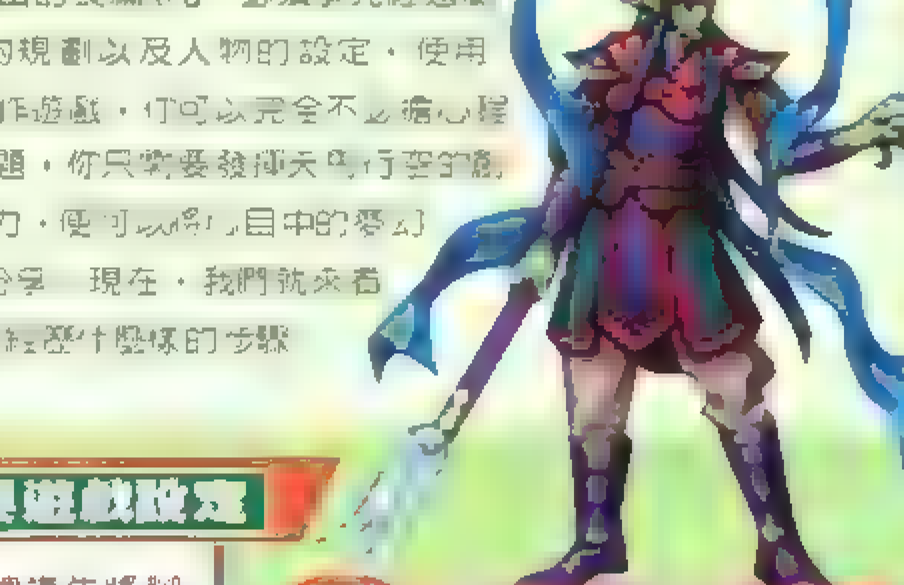
◀一個角色可作出多樣的變化

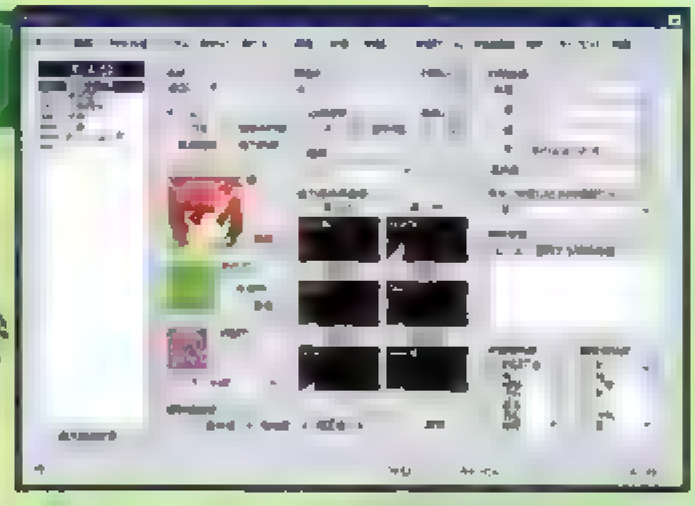


▲豐富的怪物圖鑑可讓創作者充分利用

製作出色RPG 一步一腳印

要製作一部情節豐富的長篇RPG，必須事先經過劇情腳本的設計、事件的規劃以及人物的設定。使用《RPG製作大師２》來製作遊戲，你可以完全不必擔心程式設計與素材取得的問題，你只需要發揮天馬行空的創意以及一點點的恆心毅力，便可以將心目中的夢幻RPG創作出來與所有人分享。現在，我們就來看看要製作一部RPG大致需經歷什麼樣的步驟





▲先來設定遊戲角色，是不是令人很具震撼！

整理腳本與遊戲設定

較長篇的遊戲，建議先將腳本與設定資料準備好，然後將它們匯入工具中的「基本資料」，會有助於日後製作「地圖」與「事件」的作業效率。

整理素材資料

管理遊戲中所使用的圖片、聲音、動畫等素材資料，可運用工具中內建的豐富素材，也可將網路上下載或自己原創的素材，經由資料庫匯入及匯出。

遊戲測試

在製作遊戲的過程中，你可以隨時隨地使用測試的指令來檢視目前製作中的事件或遊戲動作，這對於製作龐大的遊戲來說是相當重要的步驟。

製作地圖

在主視窗即可編輯地圖，包括世界地圖、城鎮、迷宮、建築物等。而地圖上所配置的敵人、背景音樂、動作設定以及發生的事件等，統稱為「地圖資料」。

製作基本資料

在「基本資料」視窗中可編輯主角、配角、敵人、道具、特殊技能等17種設定，包括指令的名稱及選單的圖片、系統的設定等，都可以加以個性化更改喔！

製作事件

「事件」定義為遊戲當中所須執行或處理的事情。而事件處理的內容、文章的顯示以及設定值的變更等，都可依據事件指令功能的不同加以設定。

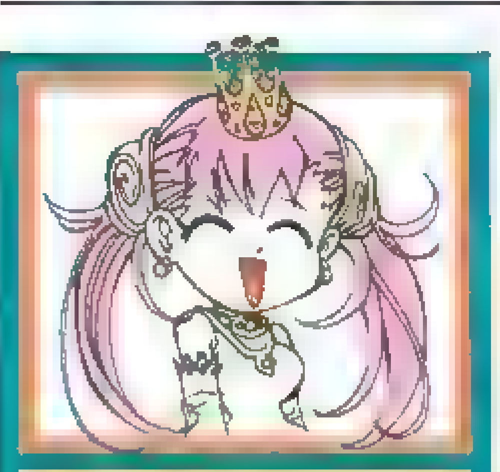
製作遊戲片

將完成的作品製作成可發佈的遊戲檔案，讓電腦中沒有安裝《RPG製作大師２》的玩家也能分享你創作的心血喔！

戀愛遊戲製作大師2

預定推出日 1月

＊研究製造所 enterbrain　＊遊戲類型 策略模擬　＊販賣流通所 光譜資訊　＊科技需求 Pentium II 450、32MB



能親手打造出一款屬於自己的戀愛遊戲該有多麼棒啊！在《戀愛遊戲製作大師2》中將能實現此一夢想，玩家不但能擔任編劇與導演，甚至演員、音效、場景以及服裝等，都能一手包辦，偷偷告訴玩家們，善善打算用《戀愛遊戲製作大師2》將未來的戀愛經驗記錄下來哦！

發揮天馬行空的創意 編織青澀戀愛夢

《戀愛遊戲製作大師2》是可以讓玩家親手製作戀愛模擬遊戲的一款遊戲製作工具。戀愛模擬遊戲是從冒險遊戲的其中一種進化而來，玩家扮演男性角色，與不同的女性角色邂逅，交織出引人入勝的動人故事，在遊戲中可充份體驗與享受戀愛中酸甜苦辣的真實情緒。前作《戀愛模擬共和國》自從2000年推出中文版，華文地區便有數不清的玩家利用這款製作工具，前仆後繼投入遊戲創作的社群中，藉由網路分享彼此的作品，形成一股不可忽視的創作新勢力。

▲任意設定人物外型，創造獨一無二的角色。

▲作品呈現的那一刻真是令人興奮。

而原創公司enterbrain這次推出的二代續作，不但大大強化各方面的製作功能、設定更加細緻多樣化、還在遊戲素材庫中內建知名聲優預錄的遊戲語音、遊戲音樂、圖示、背景與人物CG圖等供玩家自由利用，介面上也比前作更加易於操作，讓完全不懂程式設計的玩家也能輕輕鬆鬆設計出心中的完美遊戲。

《戀愛遊戲製作大師2》所包辦的遊戲種類

如果你認為《戀愛遊戲製作大師2》只能讓你從事戀愛模擬遊戲的創作，那可就大錯特錯囉！既然說是由冒險遊戲進化而來，那麼題材當然不僅僅限於「戀愛」與「模擬」囉！舉凡描述類、冒險類、以及模擬養成類的遊戲，都是《戀愛遊戲製作大師2》所包辦的範圍。以下就來一一介紹吧！

描述類遊戲

冒險類遊戲

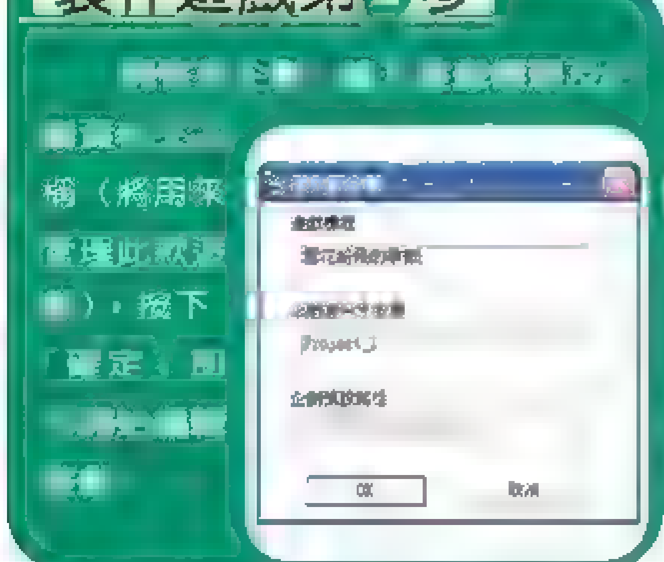
模擬養成類遊戲

輕鬆製作遊戲

《戀愛遊戲製作大師2》有一套

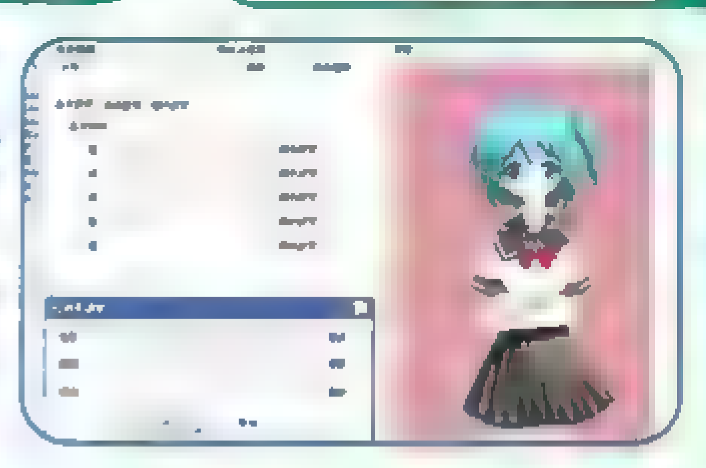
製作遊戲第1步

[illegible] 檔（將用來 [illegible] 管理此款遊 [illegible]），按下「確定」即 [illegible]



製作遊戲第2步

[illegible] 戲，一般選擇「戀愛對象」就可以了



製作遊戲第3步

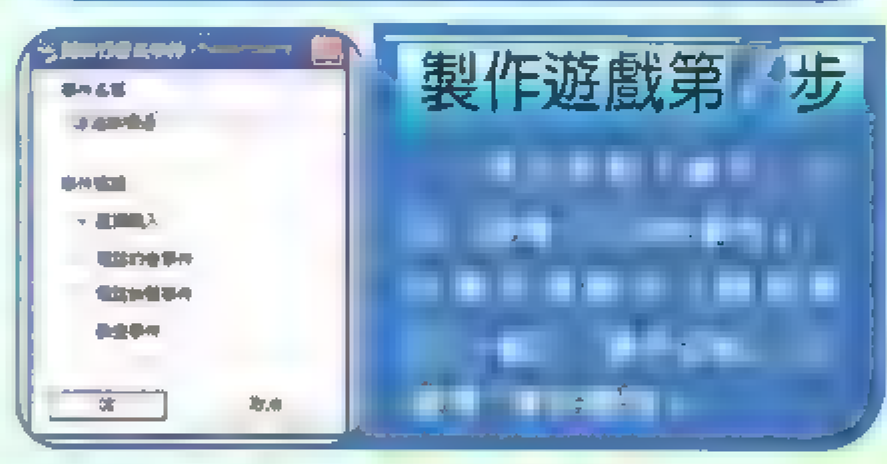
[illegible] 娃娃變裝！現在的顯示為長髮的制服美少 [illegible]

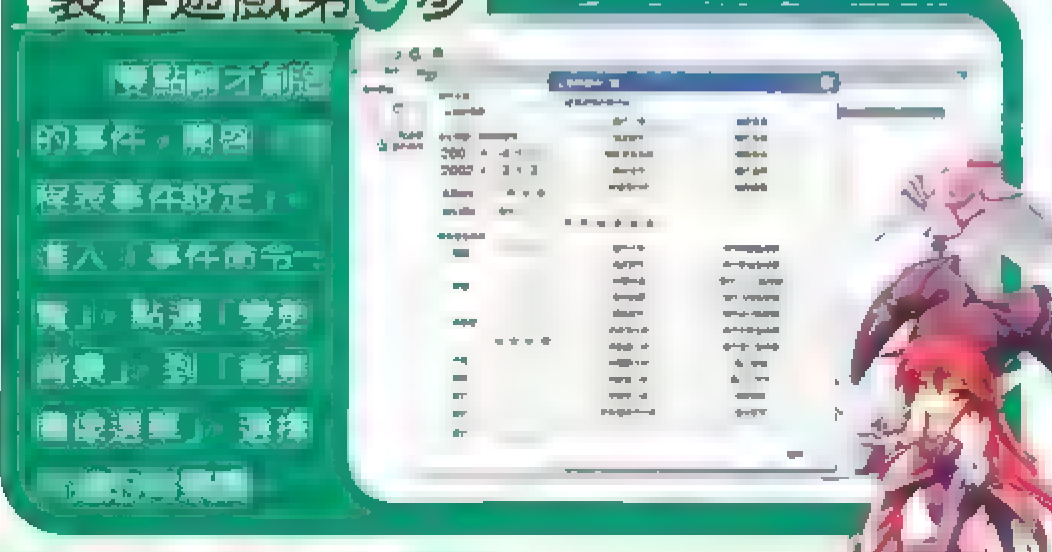
製作遊戲第4步

在基本設定中，可變換的有角色的眉、眼、嘴、髮、膚的樣式與顏色，現在試著將原先的綠色長髮少女變為俏麗的藍色短髮。

製作遊戲第6步

[illegible]



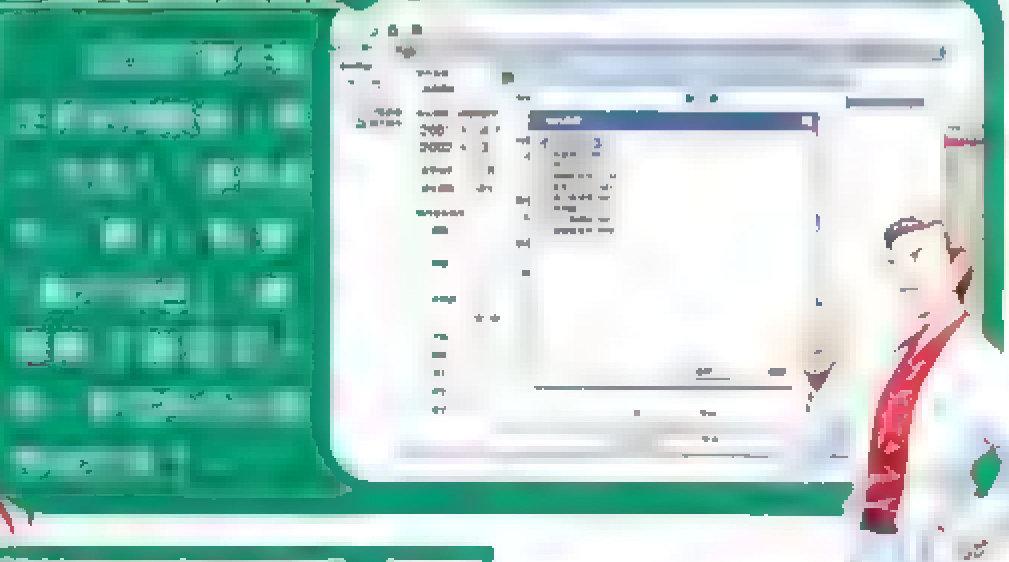


製作遊戲第5步

在「表情設定」裡，可設定在各種好感度等級的時候，該位角色會有什麼樣的表情變化，並可針對眉、眼、嘴與表情效果作調整。

製作遊戲第7步

[illegible]



製作遊戲第8步

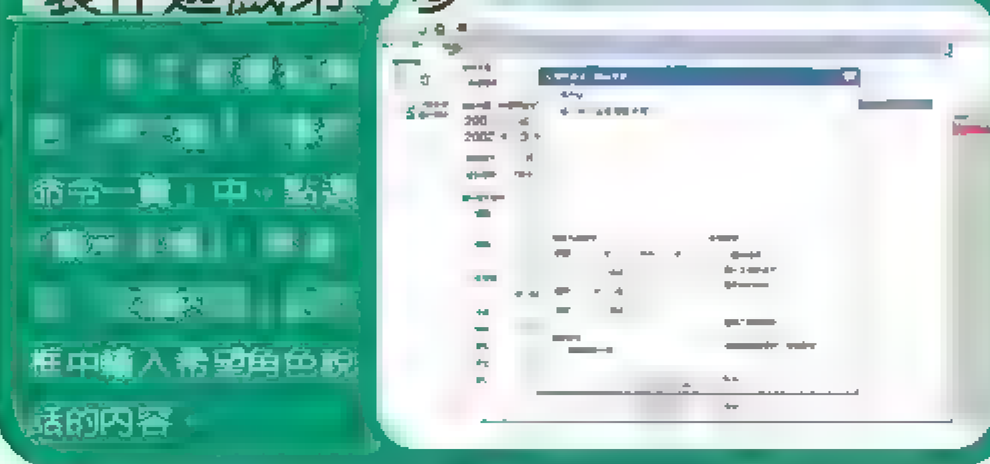
[illegible] 的事件，開啓 [illegible] 程表事件設定」，進入「事件命令一覽」，點選「變更背景」到「背景圖像選單」，選擇 [illegible]

製作遊戲第9步

[illegible]

製作遊戲第10步

[illegible] 命令一覽」中，點選 [illegible] 框中輸入希望角色說話的內容。



製作遊戲第11步

[illegible]

神鬼冒險 Beyond Good & Evil

預定在□日

＊研究製造所：Ubisoft　＊販賣流通所：英特衛　＊遊戲類型：動作冒險　＊科技需求：Pentium III 700、128MB RAM

由美國大文學家尼采的同名作品改編的《神鬼冒險》(Beyond Good & Evil)，是由百萬鉅作《雷射超人》系列的製作人Michel Ancel特地關閉三年，傾全力打造出這款全新冒險元素並具有迪士尼動畫風格的動作遊戲。在《神鬼冒險》中，玩家將扮演身懷絕技的女主角，靠著一台數位相機和一根太極長棍，踏上古怪而神秘的外星世界，展開一場不可思議的魔幻之旅！

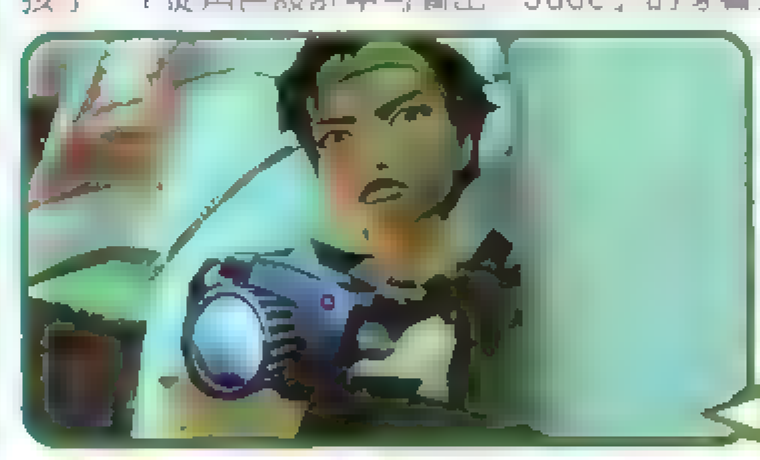
美麗的星球 Hyllis

《神鬼冒險》的故事發生於一顆美麗的星球『Hyllis』上。『Hyllis』雖然擁有得天獨厚的美麗環境，許多罕見生物居住於此，但數個世紀以來，卻一直為內憂外患所苦。內部有對政府不滿的反抗軍在進行各種破壞活動，外部又因神秘外星人的入侵攻擊而苦不堪言，然而政府軍似乎刻意隱瞞了一些外星人入侵的真相，女主角『Jade』意識到這一切事件的背後一定有著不可告人的秘密，更從反抗軍口中證明。為了保衛自己的家園和朋友，「Jade」決定挺身而出查明真相。

故事是發生在『Hyllis』星球上

婗美蘿拉的女主角 Jade

《神鬼冒險》最大的特點之一，就是遊戲中的主角「Jade」是一位文武雙全的"女孩子"！從角色設計中可看出「Jade」的穿著打扮並不是走性感路線，但是她的知性美與一身好功夫，仍有與古墓派美女蘿拉爭奪電玩界女王的本錢！在遊戲中身兼攝影記者及反抗軍成員的「Jade」不僅有溫柔感性的一面，更有強悍勇敢的另一面，關於這兩點特色，我們可以從她隨身攜帶的2樣物品：「數位相機」及「太極長棍」看得出來。



俊俏的女主角－Jade

用來記錄事實的數位相機

「數位相機」除了讓身為記者的『Jade』能夠記錄下邪惡組織的犯罪事實外，更能讓她拍攝許多存在於『Hyllis』星球上的各種稀有生物和怪獸。這功能可不只是噱頭而已哦，藉由尋找及記錄這些生物的過程，『Jade』將能發掘出許多有關『Hyllis』星球的秘密，而『Jade』更能將這些珍貴照片賣給星河圖書館，以升級數位相機的鏡頭（DSLR?），或交換各種好用的工具及裝備，可說是一舉多得。不過要全數找到這些生物可不是那種容易哦，遊戲中的生物有些只能在險峻的懸崖邊找到，有些又只在晚上才會出現在不顯眼之處，能否找到全部上百種稀奇生物並留下珍貴的照片記錄，就看玩家的眼力囉！

有許許多多的生物可供數位相機拍照

用來攻擊防身的太極長棍

手「Jade」隨身攜帶的「太極長棍」看似平凡，不過一但她將其施展開來，那破壞力可不是一般外星怪物承受的了。「太極長棍」更能藉由「Jade」的身體作為媒介，吸取存在於「Hyllis」星球上的大氣力量，進而將這些力量轉換成強大的破壞力！當「Jade」真正發揮「太極長棍」的全部潛力時，更有能一擊破殺大型外星生物的驚人破壞力。

舞動「太極長棍」來攻擊敵人

遊戲中的好幫手

在《神鬼冒險》的冒險過程中，「Jade」在遊戲中並不是孤軍奮戰，她那精通機械發明的胖子叔叔「Pay'j」不但是好幫手，更會發明包括氣墊船、星際戰機等交通工具給「Jade」使用。而在「Jade」個人隨身PDA中的虛擬助手「Segundo」更會提供許多有用的資訊和建議。除此之外，隨著遊戲的進行，「Jade」將會遇到更多的人們幫助她找出外星人入侵的真相，以及政府軍一直隱瞞的事實。接下來讓我們看看以上所提到的2種交通工具

Jade右邊是Pay'j，左邊則是協助Jade的反抗軍士兵—Double-H

用於小島間移動的氣墊船

遊戲中重要的交通工具之一，因為「Hyllis」星球的表面大部分是水，「Jade」必須藉助氣墊船才能在各個小島之間移動。而在航行途中，如果不幸遇到的巨大海洋生物襲擊，「Jade」也要靠氣墊船上的武器來打敗它們。另外，氣墊船也如數位相機一樣，是可以升級的，玩家可以用「Jade」打倒怪物後得到的珍珠在商店中交換各種升級配備，包括推進系統和武器系統等，讓玩家在海上的行程更為安心。

要靠氣墊船才能移動

翱翔天際的星際戰機

同樣是胖子叔叔「Pay'j」的傑出發明之一，星際戰機讓「Jade」不僅能在「Hyllis」星球的天空中來去自如，更能快速來回於不同星球之間，讓「Jade」直搗外星人的老巢！星際戰機實際上是氣墊船的升級，「Jade」必須將氣墊船導入星際戰機的機艙內，讓兩機合而為一才能操作。星際戰機一樣配備有追蹤飛彈等武器，也一樣可以在商店升級。

遇到BOSS級的敵人可得小心應付

採用全新「JADE」3D引擎

Jade可以躲藏來避過敵人

《神鬼冒險》遊戲中融合了多種遊戲類型，給人以獨特而流暢的動作冒險新體驗！遊戲採用了歷時2年多開發，和女主角同名的「JADE」3D引擎，此引擎最大的特色就是能營造出類似迪士尼動畫卡通般的3D角色及場景，針對多邊形作的柔化鋸齒處理更讓畫面比其它3D遊戲感覺更柔和，給人朦朧的美感。《神鬼冒險》的遊戲情節更是充滿懸疑而引人入勝，玩家要幫助「Jade」找出真相，但真相卻不一定是你雙眼所見到的，玩家除了必須用「數位相機」的高倍率望遠鏡頭來看清細節、記錄事實，有時更要運用「Jade」敏捷的身手及威力強力的「太極長棍」來戰鬥。不論是秘密行動或者正面對抗，遊戲中許多精彩的關卡和場景設計，都會帶給玩家前所未有的遊戲樂趣！

表現亮眼的《神鬼冒險》

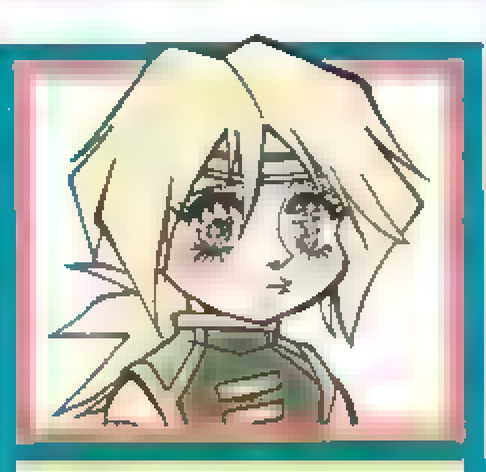
在知名製作人領軍之下，《神鬼冒險》各方面的表現都讓人眼睛為之一亮。遊戲本身在"動作"與"冒險"兩個要素的拿捏上控制的相當好，動作的流暢度和打鬥的感覺甚至不輸《三國無雙》等遊戲；再加上「數位相機」的傑出創意，讓遊戲內容動靜互補，搭配得宜，絲毫沒有一點冷場！最後，卡通化的圖形表現以及動畫般的人物及場景設計，以及美少女「Jade」的賣力演出，更讓它成為適合全年齡層的超級遊戲，絕對值得你來親身體驗此一難得佳作！

利用後空翻來閃躲攻擊

女戰神記

預定推出日 未定

＊研究製造所 KiwI　＊遊戲類型 動作角色扮演　＊販賣流通所：智冠科技　＊科技需求 P2-300、64MB



身穿強力鎧甲，手掌握著神力之盾的雅典娜，在神劍的光芒下揮舞著湛藍之劍，一股美麗之姿的戰鬥身影將完完全全的把雅典娜揮舞著刀劍的神氣英姿確確實實的表現出來，加上神力之光的盾牌與鎧甲環繞全身，簡直就像戰場上最神勇的女戰神一般！實在是像極了我們的騎士團團長—沙雷納了！^^

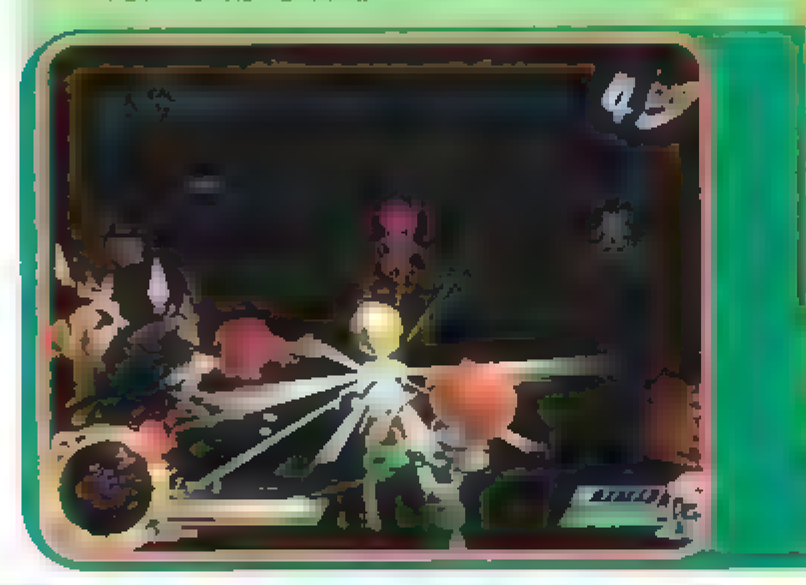
小雷、小尼：小藍什麼時候變這麼狗腿了啊 ^^！

故事⋯

為什麼雅典娜與亞緹米絲非常恐慌，想回到仙境求救兵呢？她們害怕被父親宙斯責罵嗎？為什麼智慧女神雅典娜會下決定出一個最難的抉擇—也就是硬著頭皮，只憑手上的武器前往搭救別人呢？她的小妹亞緹米絲雖不贊同，但也害怕會受到處罰，所以也只能聽姐姐的話，拿起弓箭展開營救任務…到底是為了什麼事呢？！

事情要回到那一天下午，一個風和日麗的日子裡，太陽神阿波羅難得不用出差，於是決定偷偷帶著妹妹雅典娜與亞緹米絲，到人間會會火龍和其他妖怪，順便炫耀一下他是多麼的受到人類崇拜。但，神力無敵的阿波羅，卻因一時大意而被怪物們偷襲，而將他俘虜帶往不知名的魔界中…！

所以，為了怕被族罵，雅典娜與亞緹米絲不得不趕快去救哥哥阿波羅，雖然一路上，不斷有各式各樣妖魔鬼怪出現在她們營救阿波羅的道路上！不管是在海邊或森林中，妖怪們都無所不在的猛爆出現！加上每一關卡中都有把關的超級大魔頭，獨眼獸人、海妖、蛇女…等等，都讓兩姐妹吃盡了苦頭、不停的奮戰！她們究竟能不能順利救回阿波羅回到希臘眾神的仙境中呢…



置身在火山、神殿或森林瑰麗夢幻的場景裡，都能讓你有彷如置身奇境一般的快感喔！

接近真實的畫面呈現

單單在怪物的視角方面，《女神戰記》中採用了高科技的AI智慧，讓怪物能單打獨鬥，也能群起圍毆，在戰術的運用下，遊戲場景的真實重要性就充分的表現的淋漓盡致，如何在石頭邊、空箱旁打游擊戰，如何在草叢下、大海上展現十足的戰鬥力，多種不同的視覺與場景已讓所有的玩家盡情的奔跑、攻擊、閃躲，而不會出現卡卡的遲疑，這種多功能計算程式製作下的場景真是玩家的一大享受！

運用超3D立體動畫的遊戲畫面，其細膩的畫面將會讓玩家們彷如親身經歷般！在多重設計下的場景方面，全3D的立體化效果，更是讓人大大的讚賞，能夠見到全3D化而又多彩多姿風格的立體動畫單機遊戲實在已經不多見了，在單一視窗的角度旋轉的即時計算下，能加上技巧戰鬥的特效，從不失真，更達到平均寬度360度的廣大原野可視，實在是非常令人不得不豎起大拇指，玩家將經歷到另一個前所未見的即時戰鬥的新紀元，並且一面玩一面大聲喊讚哦！

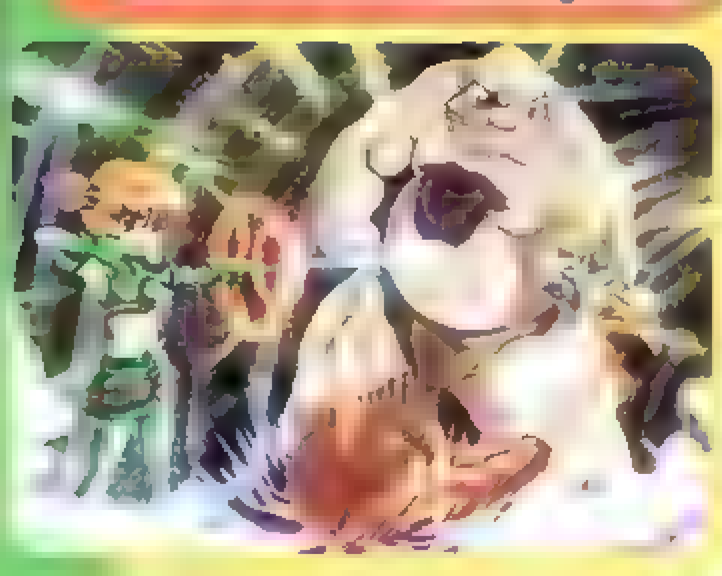
喜愛戰鬥冒險的玩家們，快來體驗女神戰記中不一樣的快感吧！

變當誰就當誰～

在遊戲中，亞緹米絲的特性也是敏捷的觀察力和閃避力，在對付敵人時往往能做到攻防合一，不管在哪一種場景之下，俐落的身手及連發式的弓箭，都可以痛快的將敵人逼退，一旦敵人無法近身，那敵人攻擊的效果就無法表現出來囉！神力護袍和精靈布衣則是她的決戰式護身裝備，裝備完全的話，可以在戰場上神勇的無往不利哦！說到亞緹米絲的話，就該詳述其歷史，她是希臘神話中的狩獵女神，所以說弓箭是她的主要武器，令人驚訝的是，在電影魔戒中的精靈神射手是她的後代喔，難怪都可以射出令人如此驚訝的箭！亞緹米絲是充滿靈巧與智慧的森林使者，她那超越常人的靈敏度與攻防性真可自由自在潛藏自己的氣息，達到出奇制勝的狩擊能力！而傳說中的雅典娜是神話中最強的智慧女神，更是聰明與體力兩者兼備喔！在遊戲的設定中所採取都和古希臘神話相同，就因為她是超強力聖戰士，所以在力量與防禦力上都是非常完美的哦！

自由度十足，想扮誰、就扮誰

▲多重魔法道具、暢意揮灑



多項道具魔法～引領多重變化

在緊張的營救阿波羅任務中，每過完一關卡都可以好好休息一下，並且在休息時間還可以購買裝備來提升自己的戰力，來對付下一關比一關更強的魔頭！遊戲每過完一關還會隨機出現智慧式問答，在此，玩家可是要翻手冊找答案的，亂猜答錯可是會強制離開遊戲的喔，這一點玩家們可要特別的注意哦，千萬別讓苦心都白費囉！雖然是全3D的單機遊戲，可是其中過關闖將的情節可是非常卡哇衣，而且，為了體恤玩家，遊戲安排的戰鬥程度是可以調整的。

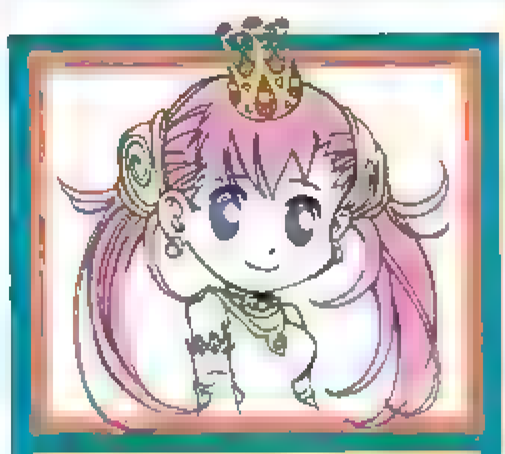
在戰鬥中，怪物們雖會不斷的一擁而上，再加上永死不退的堅決性格，實在是會讓人有窒息感的，而每一關中都會有一個難纏的終極魔王，相形比較之下，小怪可就真的是好打多了！在打魔王時，玩家們只要適時的利用所有的必殺技巧，加上多砍敵人、多砍寶物來補血，處決的，怪物們就會被完全殲滅閃並大受失血，這時，玩家可利用這個大好時間補魔王幾刀，這麼一來，要營救阿波羅，可就輕鬆囉！雖然說，頭幾關的關卡比想像中還容易，但後續的那些大魔王，可是血多又會出乎意料的復活，此時，玩家就要特別注意它們的動向，免得到時不知是誰被誰KO都不知道呢！偷偷說個小秘，第二關的蛇妖會攻擊後利用瞬移術，隨機出現再來個強力偷襲，一次還得了，多次以後就會大喊吃不消啦！所以兩位主角的互動合作就顯的相當的重要，雙方在都能輕易遊轉的方向中乘勝追擊，往往會有非常好的遊戲效果哦！

美麗打怪、冒險開始

野生動物園 Wlidlife Park

預定推出日 1月

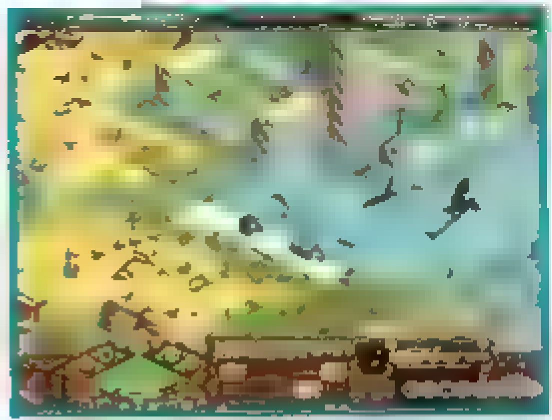
＊研究製造所 JoWooD　＊販賣流通所 光譜資訊　＊遊戲類型 模擬遊戲　＊科技需求 Pentium 500、128MB



歐洲著名的遊戲公司JoWood，曾推出多款模擬遊戲，包括貿易、工業、航海、運輸、飯店經營及模擬鄰居等，而《野生動物園》則是最新力作，場景逼真且多樣。還有啊！蛋蛋從小就是動物園的死忠愛好者，再過不久就能擁有自己的動物王國，真的好期待哦！

營造自然環境 坐擁野生帝國

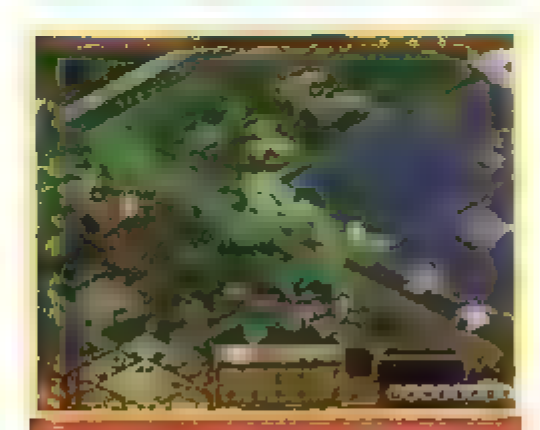
在《野生動物園》的遊戲環境中，玩家享有很大的自由度。因為玩家不再被設限於在固定的土地上做一定的事情，而能自由打造一個真正開放的空間，讓動物們在廣大的土地上隨意的生活，彷彿置身於大自然！且為了避免發生「弱肉強食」的悲劇，遊戲中提供類似模擬[illegible]具，玩家可以化身成造物者，創造地形景觀，以分隔動物的生活空間，如高山峻嶺、湖泊瀑布和冰地等等，如此玩家既能感到賞心悅目，又能讓動物們的生活更舒適！不過要注意的是，不要光顧著佈置自然景觀，而忽略了動物們，造成獅子卡在壕溝底出不來，企鵝沉在瀑布下游不上來的狀況，可就傷腦筋了！



自由設計規劃 發揮無限創意

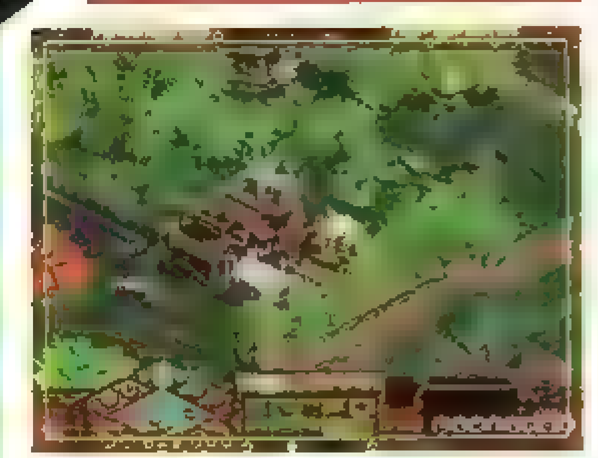
一塊土地、一個售票亭加上一筆資金，讓你創造屬於自己的動物國度！利用這些基本資源，各位玩家便可將無限的創意發揮出來，一手打造出個人風格強烈的動物園，包括動物的挑選、景觀的設計、設施的佈置、員工的分配等都能任意規劃。

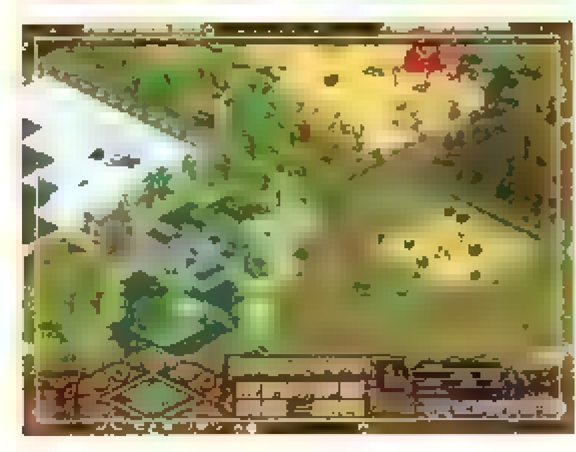
玩家可以劃分多個區塊來飼養動物，讓凶暴成性的獅子跟斑馬、可愛的綿羊當鄰居，或是讓熱帶乾渴的駱駝跟北極愛玩水的企鵝面面相望，任何不可能的規劃你都可以實現它。當然，照顧動物之餘，也不要忘了遊客們的福利，記得設置遊樂設施、休息區以及販賣商店等，不但讓遊客們能玩得盡興，也能將荷包填得飽飽的^^。



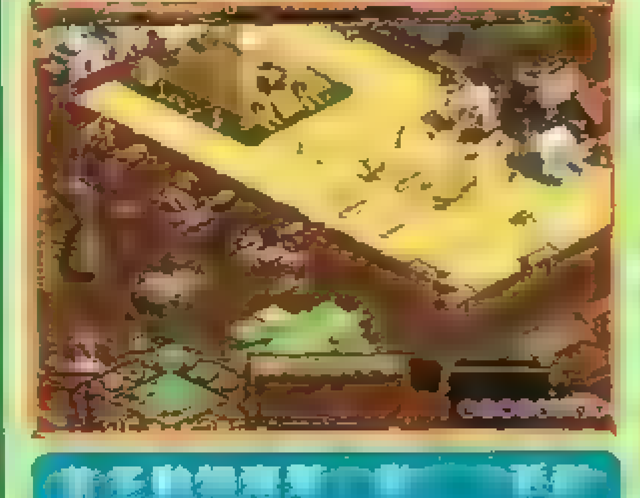
整齊的規格劃分，令人看起來很舒服。

在一片綠地中，南極企鵝與冰屋營地顯得突兀。



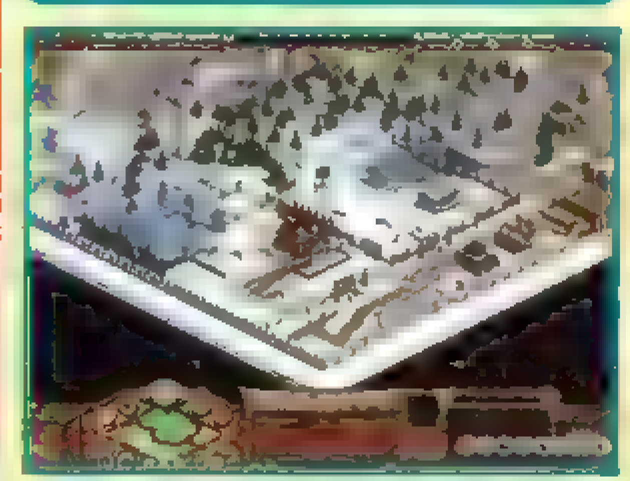


了解動物習性 佈置貼心設備

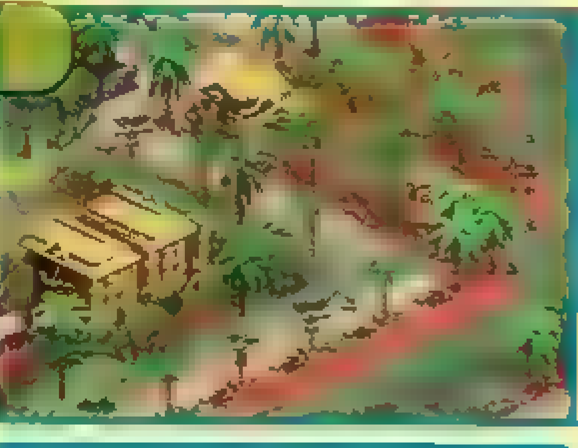


在《野生動物園》裡可是有多達45種的動物供玩家畜養，其中包括了哺乳動物、爬行動物、鳥類以及海洋生物，除了常見的綿羊、大象、長頸鹿、企鵝外，還有海豹、熊貓、駱駝及殺人鯨等等，都是玩家要照顧的對象，包括牠們的生老病死、侵略行為、狩獵訓練過程、社交生活，還有……嘿咻的情況等等，如此一來，動物們的嬉戲、吃睡、養兒育女的各種難得畫面，都將由玩家們全程收錄哦！而且《野生動物園》對每一種動物的設定都相當的仔細，包括土壤、飲食、水份、樹木花草還有地形等，因此遊戲內提供

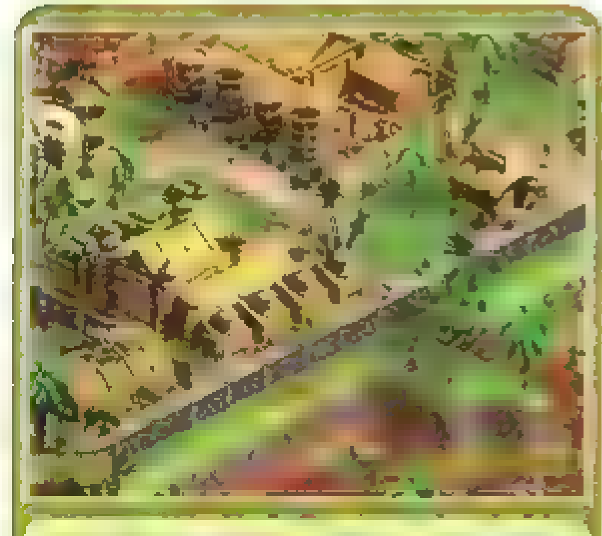
照顧動物 飲食起居育樂兼顧



當生活空間規畫完畢後，就可以開始購買動物囉！建議購入一對，也就是公的母的各一隻，好繁衍下一代，另外，購入的動物數量，須與動物居住的空間相配合，否則「動物口」爆炸，又得花上一筆來蓋新家囉！安定好起居之後，接著是飲食方面，依照每種動物的飲食習慣，給予所需的食物，而且食物量一定要充足，如此動物們才不會抱怨聲連連，如果連這兩項基本需求都無法滿足牠們的話，抱怨就會不斷上演。飲食起居都就緒後，娛樂也該登場了，《野生動物園》中提供了多項動物專用的遊樂及活動設施，例如大象磨蹭時需要的樹幹、猴子盪來盪去的繩子、讓羚羊跳躍的平衡…等，都是動物消磨時間的主要活動，而且這類設施以實用為原則，千萬不可過度設置，而剝奪了牠們活動的空間，不然動物的滿意度一定是會不升反降的。還有，並不是放了設施就可算數，還必須依照動物們的需求來設計，像是斑馬就要提供草原以利奔跑，給了平台就只能當裝飾品了，而且生活在不當的環境下，動物們就會變得好鬥、生病，甚至是死亡，所以妥善的安排與愛心，才能許給動物們一個美好的未來哦！



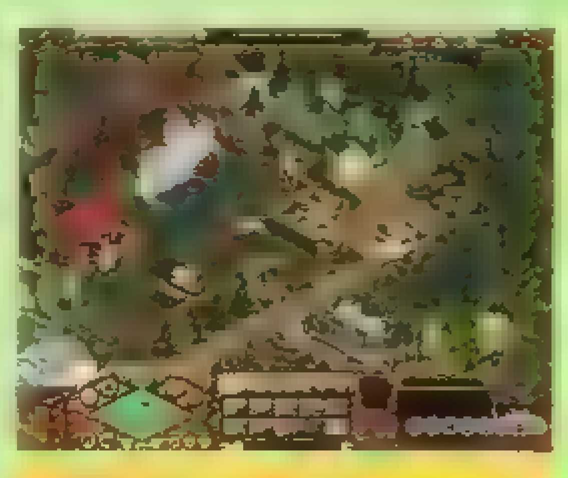
十種專業員工 管理營運無負擔



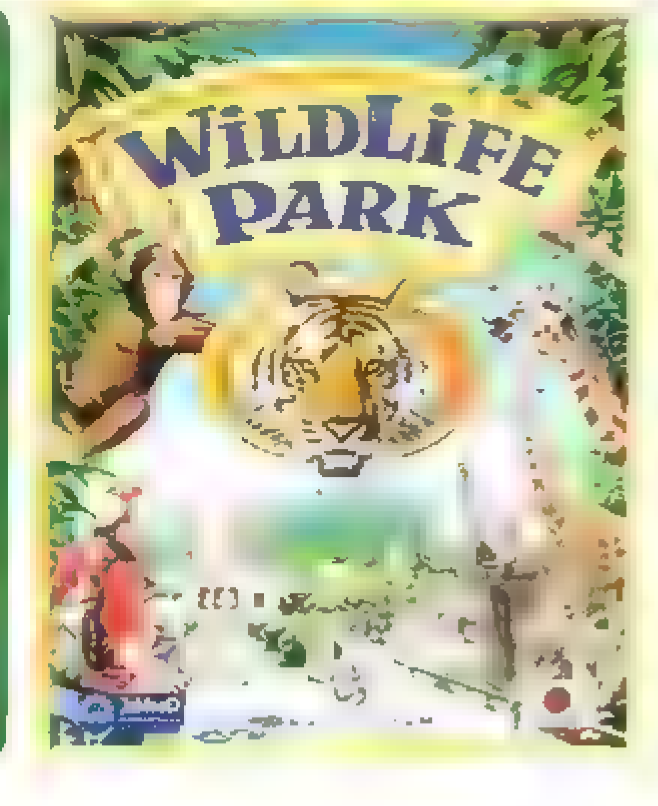
忙碌的管理人員是維持動物園正常運作的幫手。

安頓好所有的動物後，面臨的是管理問題，這項龐雜的工作可不是玩家一個人忙得過來的，這與整個動物園的管治及是否能正常營運有密切的關係，其工作內容包羅萬象，從飼養、打掃、醫療、治安到訓練，無奇不有，難道全由玩家包辦嗎？當然不是！《野生動物園》在此提供了10種工作人員，分別是飼養員、獸醫、守衛、訓練師、工人等員工，從生態的維持、動物的保護、安全性到遊客的照顧、解說，都可以持續維持穩定的狀態，讓您全方面護衛心愛的動物園，以保永續經營，並創造更豐富的經濟利潤。一旦動物的生活無後顧之憂，便能安心的繁衍下一代，相對的，當牠們的健康受到威脅時，就會變得好鬥，進而對遊客產生危險性。將所有照顧跟管理的工作都分派給專職員工後，玩家就可以開始細心規劃園區的附加價值，在適當位置擺個噴水池當休息區，或是開間販賣部提供遊客購買紀念品，還是來個速食店增加收入來源，都能聽聽遊客們的意見來慢慢建設。一旦園區的附加價值提昇，便會吸引更多的遊客前來，此時玩家就可以逐漸提昇門票的費用，以賺取更多的利潤，好當做擴大動物園規模的經費，規模擴大後，玩家不但能得到更多的新土地資源，還可嘗試飼養不同的動物種類！

了50多種花卉樹木及20多種的飲食種類，可視每一種動物的不同需求來安排，雖然要注意的事項很多，可是別擔心，若是不太了解動物的習性，牠們也會給你很多意見的。除此之外，也可為動物們設置娛樂器材，像是盪秋千或彈簧床等，牠們不但會樂於捧場，做出許多逗玩時的逗趣畫面外，滿意度也會居高不下。



階梯式的山坡與水池，可供動物嬉戲遊玩。



魔幻世紀 SpellForce The Order of Dawn

預定推出日 ...

＊研究製造所 Phenomic　＊販賣流通所 聯翔數位　＊遊戲類型 即時戰略　＊科技需求：PⅢ 1G、256MB

魔幻世紀(Spell Force)是由 JoWooD 公司旗下的 Phenomic 工作室研發的最新力作。它是一款號稱完美的角色扮演＋即時戰略遊戲，這款遊戲並且也號稱要帶給全世界即時戰略遊戲的市場全新的革命。目前國內將由「聯翔數位」在該公司最新的 MyGames 平台上發行完全中文版。而更令人驚訝的是美國要到 2004 年二月份才會發行，也就是說國內的玩家們將是除了歐洲之外首批玩到這款遊戲的幸運兒，玩家們可千萬不要錯過喔！

六大種族競爭 玩法多樣豐富

在「魔幻世紀」的遊戲中，一共有六大種族供玩家們選擇。這六大種族分別為 Humans、Dwarves、Elves、Dark Elves、Trolls、Orcs。這六個種族主要分成三個光明陣營及三個黑暗陣營。各種族在能力的分配上看起來非常的平均，而且各有各的特長，而在畫面上也把各種族的特色表現的相當精彩。而且這六種種族的特性及遊戲方式也相當的不同，不管玩家選擇哪個種族，都能在各種不同的劇情任務中，體會到不同的遊戲樂趣。而在連線對戰的模式中更是能各擅勝場，充分運用不同種族的選擇，發揮其不同特點及特殊單位的能力，來爭取最後的戰鬥勝利！

每一個種族都有不同特色與風格。

精靈族的造型，以比基尼為主要特色。

全方位操作功能 多種視角自由選擇

在遊戲操作的部分，《魔幻世紀》使用了最新的「Click and Fight」功能，玩家們在戰鬥中只要選擇了要攻擊的對象，然後用滑鼠點一點就能展開攻擊。這與一般即時戰略遊戲有很大的不同，「Click and Fight」能夠減去繁雜的操作過程，突破傳統的即時戰略遊戲，要點選攻擊一個角色要按很多次不同按鍵的麻煩，讓玩家們能夠更輕鬆的上手，快速即時的展開攻擊，就算在混戰中也不用擔心會點到不想點的敵人，能夠更隨心所欲的展開各式各樣的攻擊。遊戲中另一個操作的重點改革就是視角方面，玩家們進行遊戲時，除了一般市面上常看到的 RTS 鳥瞰視角外，還可以把這套產品當成 RPG 來玩，將視角改變成以英雄背後的第一人稱視角再加上一般第一人稱的動作遊戲的 AWSD 鍵來進行遊戲。這樣的選擇讓玩家更能夠輕易的容入《魔幻世紀》的世界裡，猶如化身為遊戲中的角色般進行遊戲。

以第一人稱視角進行遊戲，充滿真實感！

更具特色的英雄單位 增加遊戲刺激性

在《魔幻世紀》中每個種族有不同的英雄可以選擇，這些英雄們除了不同的造型之外，還有不同的能力之分。每個英雄都會有攻擊力／防禦力／速度／運氣／耐久質等等基本數值，而且遊戲中還會有不同的技能樹，能讓玩家決定英雄成長的方式。每一個英雄們的造型，身上的裝備還有紙娃娃系統來設定，玩家會有不同的方式幫英雄裝備，而裝備所受的改變也會在畫面上即時的秀出來，讓玩家能更容入英雄的角色裡。多樣化的英雄選擇，對於即時戰略的玩家來說，將會帶來更多的變數，相對的遊戲的樂趣也會增加許多

注意每一個角色都有等級之分喔！

多種遊戲特質▶全方位體驗魔幻風格

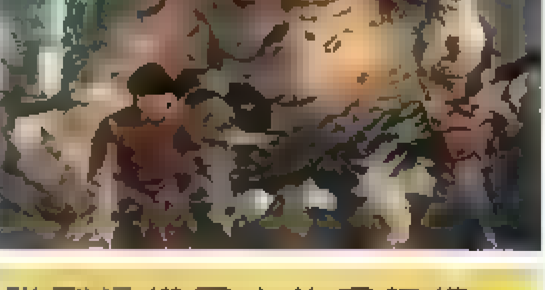
完全第三人稱視角猶如角色扮演遊戲一樣。

正如小尼前面所介紹的，在《魔幻世紀》這套產品中，遊戲的視角是可以轉換為帶有濃厚 RPG 味的第三人稱視角的。其實不只如此而已，在遊戲中的單人模式中，英雄的地位崇高，玩家轉換成第三人稱視角進行時，將以英雄的角度來玩，除了可獨立進行遊戲之外，遊戲中還會經歷有村莊、城鎮及地窖等等不同的場景，而在不同的村莊或城鎮中會有不同的事件，還會有不同的 NPC 可以跟玩家互動，就連對話也會因為不同的選項而有不同的分支情節出現，而扮演英雄除了必須完成遊戲任務之外，諸如撿拾寶物、升級、收集資訊等角色扮演遊戲要素，也都在遊戲中能經歷的到喔！根據小尼親身體驗過之後，深深覺得這真是一個能同時體驗角色扮演和即時戰略兩大遊戲類型的豐富設計，絕對會讓玩家們玩到過癮！

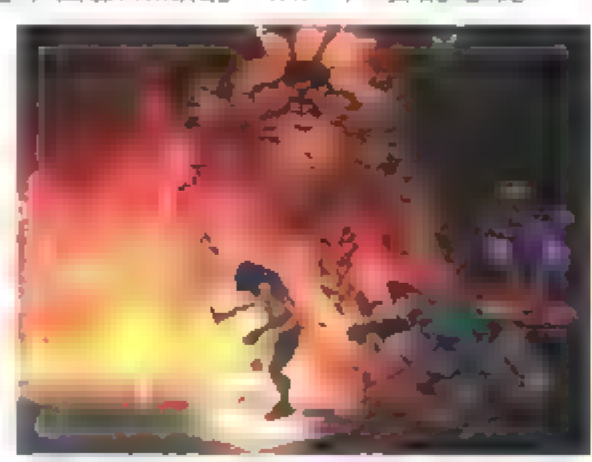
注意！打怪之後要去撿掉落物品喔！

精細壯觀場景怪物▶超擬真震撼 3D 畫面

《魔幻世紀》這套產品，在畫面的部分，使用了最新的 3D 繪圖技術。壯觀的畫面及場景，超過 300 個各型的單位在戰場上搏鬥，再加上不同的法術在畫面上飛舞。如果用英雄視角來玩，看起來還真的有一種中古歐洲版的 XX 無雙的感覺。遊戲中所有的建築物及場景都是採用真實比例。無論人物或動物或花草樹木等都是以真實比例來呈現在玩家面前。而且遊戲中還有超大型的單位能夠讓玩家操作或攻擊，實在非常難以想像要與十層樓高的巨獸比拼的那種震撼感！更特別的是遊戲中玩家也有機會去操縱到這些巨型的單位，到時候你旁邊這些比你大上數十倍的小嘍嘍，可要小心點囉！



碰到這樣巨大的獨眼怪，不知該如何對抗。

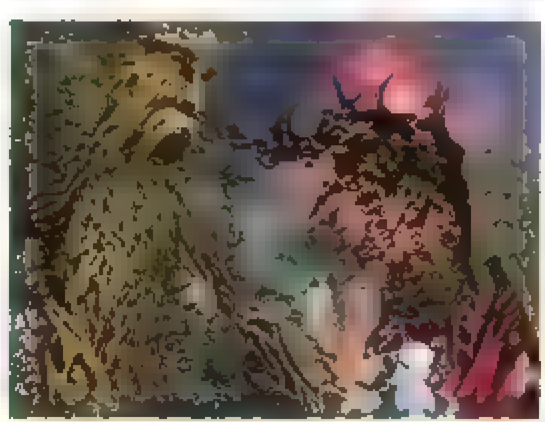


渾身發火的巨大炎神，真是很難對付。

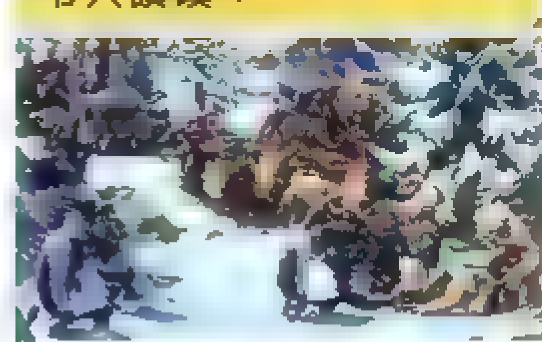
完全語音對話▶▶▶▶▶

▶悅耳和諧的音樂音效▶

在《魔幻世紀》遊戲中，音樂音效的部分也是值得一提的特點。遊戲聘請了專業的電影配樂製作人來進行配樂，無論是在村莊城鎮中寧靜祥和的音樂或在兩軍交鋒時的配樂都非常的具有現場感，該和諧的和諧，該震撼的震撼，完全讓玩家們有如置身於中古世紀的魔幻空間般。而在進行遊戲的過程中，遊戲的內容也差不多是完全語音的，不論是與 NPC 的任務對話，還是戰鬥時的各種廝殺聲，都可以在遊戲中聽的清清楚楚喔！



如此精細的 3D 畫面，真是令人讚嘆！



同類型遊戲比較表

	魔獸爭霸三	神話世紀	魔幻世紀
種族	4	3	6
單位種類	超過 36	9	超過 100
天氣	無	有	無
日夜變換	有	無	有
Lan 模式	有	有	有
Internet 模式	[illegible]	有	有
英雄系統	有	無	有
[illegible]	有	有	有
第三人稱視角	無	無	有
[illegible]	無	無	有
經驗值系統	有	有	有
武器升級系統	有	有	有
[illegible]	無	無	有
[illegible]	無	無	有
[illegible]	無	[illegible]有	有
選擇性對話	無	無	有

麻將鐵公雞 2

預定推出日

＊研究製造所　帕米爾資訊　＊販賣流通所　帕米爾資訊　＊遊戲類型　線上多人益智類　＊科技需求　P2 233、128MB

遊戲工坊

麻將鐵公雞2

那年，為解決麻將界各路人馬爭奪排名的問題，開啟了麻將鐵公雞大賽的序幕，數場方城苦戰下來，好不容易他獲得了麻將鐵公雞的殊榮，也平息了麻將界的紛紛擾擾，表面上維持了三年多的平靜，但是私底下卻是暗自較勁…餘火延燒不斷，勝者未獲全功，敗者不承認技不如人，一再糾纏，紛擾不斷，如今決戰時刻即將來臨，各路人馬又開始集結囉…"

第三屆麻將鐵公雞大賽即將展開

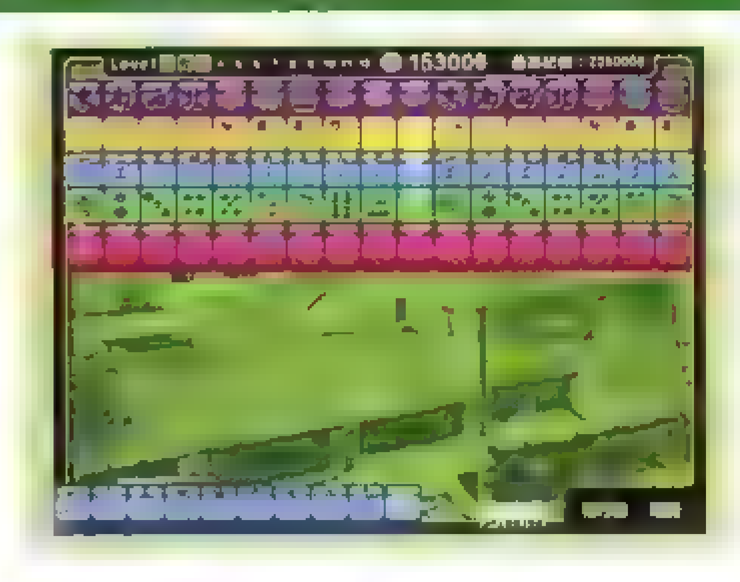
誰是麻將天王？麻將天后？誰又是麻將鐵公雞咧？這些深藏不露，老謀深算的政治明星，究竟有什麼通天本領？又有什麼不可告人的驚世絕學ㄋㄟ？目睛背厚晶，腳尾縶乎在，全部讓麻將鐵公雞供乎哩哉（說給你知道），一個都麥想決走，千萬哩都嗯通轉攆（千萬你就不要轉攆），看決著你郎真趣哀（看不到你就很悲哀）""

打麻將不能　王，找者稱為麻將鐵公雞，看看麻將至尊也 ▲

今天打16張 明天打13張

包含台灣16張麻將以及台灣南部常打的16張無花麻將，廣東13張麻將，日本13張麻將規則，通通收錄，並且提供二人或四人對戰方式，玩家可依正統的麻將規則，或自行修改台數（翻數）的方式來進行遊戲。

麻將鐵公雞2，首創三段式的級數設計，適用於所有玩家，玩家可以利用這三種模式，磨練自己的牌技，保證在短時間內變成麻將鐵公雞。



初級設定：教學牌局，打牌時電腦會提醒玩家出牌的方向。（玩家不會相公）

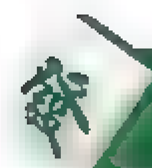
中級設定：一般牌局，打牌時電腦不會提醒玩家出牌（玩家亂按吃碰槓胡…等時也不會相公）

高級設定：一般牌局，打牌時電腦不會提醒玩家出牌（玩家亂按吃碰槓胡…等

新年新氣象 鐵公雞讓你換手氣

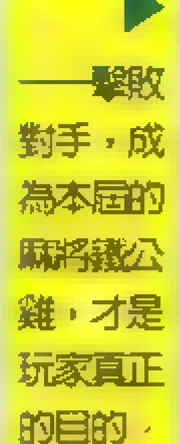
美輪美奐的招待所是麻將鐵公雞2的秘密武器，玩家緊張刺激之餘，適時進入招待所；小歇一下調整心情，再戰方城。精心設計簡單容易上手的小遊戲，除了舒緩玩家過度緊張的心情外，又可以讓玩家練練反應思考功力，提升一下再戰方城的本錢，共有4個有關麻將的精緻小遊戲，分別是麻將俄羅斯，麻將四川省，麻將快打手，炮轟麻將王。簡單容易上手，老少咸宜，百玩不厭，同時提供親子同樂。

全新的麻將千術，包你大飽眼福



單機、網路兩相宜；兩人、四人都可以

飆車怕警察、跳舞怕搖頭！過年還是打麻將最好！麻將鐵公雞陪你過好年，網路遊戲已是遊戲市場的主流，透過麻將鐵公雞 2 ，玩家也可以連上網際網路，實際與各天王天后挑戰牌技，來一場『網路大會』，較量一下麻將功力，並挑麻將鐵公雞 2 的英雄榜！而隨著每一次的戰績，你都可以看到你又幹掉了幾個對手，在時下網路遊戲的一片廝殺聲中，麻將鐵公雞 2 為你注入一股暖流。


▶——擊敗對手，成為本屆的麻將鐵公雞，才是玩家真正的目的。

麻將精選十四強登場

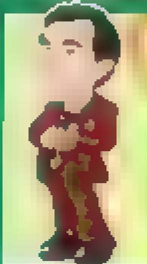
阿扁 我整年都在拼經濟搞外交，忙到沒時間打麻將休閒，結果大家還是不了解阿扁的祝福。大家在同在一條船上，你們不停得的罵船長，是會影響船長的心情，會沉船的。新的一年，希望大家多看我做事少批評我

我是蘇貞衝，衝！衝！衝！大家都笑我整天亂亂衝，其實我也很無奈，因為我的頭是扁的，不由自主的往前衝，但無論如何，新的一年，還是希望大家一起全力向前衝！衝！

天南 別以為我很喜歡鐵腕作風，經常這麼用是很費力的，都已經得了嚴重的五十肩了。希望大家自制一點，讓我也休息休息。拜託！拜託！

雖然我的聲音不好聽，但我還是很希望為台灣過聲，雖然我的行動不方便，我還是很希望為台灣走得更遠。新的一年，希望能為台灣贏得更多。

大家都說是我丟了江山，可是哪有嘛！我們不是一樣安居樂業嗎？我家財萬貫，我可是比誰都還怕戰爭，希望新的一年，我的財產還能是第一名。



最近才發現我真的不會再了，已經有人懷疑我的能力了，其實我只是錢少膽子小而已。新的一年，一定要充分我的魅力，男女通吃，才能前恥盡雪。

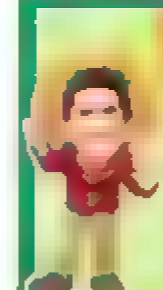
大家都看我不順眼，我都已經足不出戶，整天在家裡摸八圈，沒出去嚇人了，你們還想怎麼樣？新的一年，我要積極的找更好的整形醫生，到時候給你們好看。

雖然我的party已經開四年了，但是一些陳年舊帳還是搞不清楚，希望新的一年，能把所有的帳都弄清楚，常常被釘得滿頭包，害我連信用卡都申請不下來。

我比較實在，因為我知道天上掉下來的不一定是禮物，地上長出來的不一定是鮮花。所以新的一年，還是會乖乖的，按步就班的走下去，不惹麻煩就好。

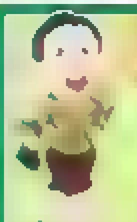
謝謝這一年來大家對我的寬容，我也覺得很丟臉，害我的家人也很沒面子。不過，這新的一年，我一定謹言慎行，不再丟人現眼。

現在我最討厭聽到的話就是退休，大家都罵我老而不休，不懂享清福，我哪是不知道要悠閒過日子，是因為到老了還能有聽到如雷的掌聲，還有誰會想要退休呢！所以新的一年，我還是要站在舞台上，才不管你們怎麼說。



是的，大家平安，有道是知人不易，知己更難；借錢不易，還錢更難，狗急跳牆，人急飆飆，東風不知西風去，過水心裡不舒服；八圈之下無輸贏，通宵以後黑眼圈；得是時機失是順還，麻將麻將鐵公雞，謝謝

我那麼爽我就想要打牌，我那麼打牌我就想要贏錢，我那沒贏錢我就想要殺人，我那想要殺人我就想要用汽油跟番仔火。新的一年，我只希望汽油不要起價，這樣殺人的成本卡低。

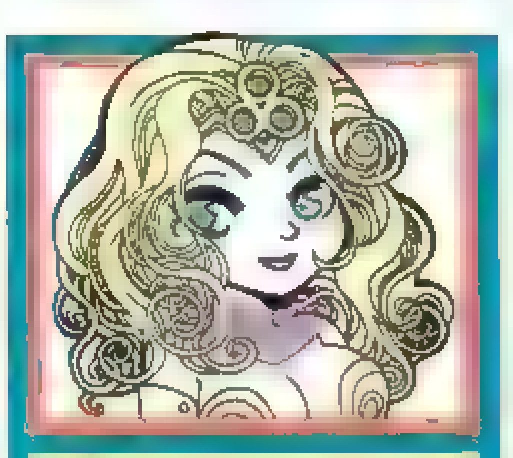


我就是要錢要利不要臉，你能把我怎麼樣？人生在世，要的不就這些嗎？誰不想天天吃香喝辣的，別自命清高了，我只是比你們敢說敢做而已。

二戰風雲：前線指揮官

預定推出日 2003年11月

＊研究製造所 Bitmap Brothers　＊遊戲類型 策略模擬　＊販賣流通所 意念數位　＊科技需求 Pentium III 800、256MB



全3D即時戰略連線遊戲《二戰風雲：前線指揮官》，是由歐洲知名遊戲公司Bitmap Brothers研發，故事以諾曼第登陸後，盟軍進軍德國柏林這一歷史時期為背景。此遊戲可支援玩家進行網路對戰，由於在美推出獲得廣大迴響，意念數位已取得亞洲區授權，將於12月在台發行

統率大軍：叱吒風雲

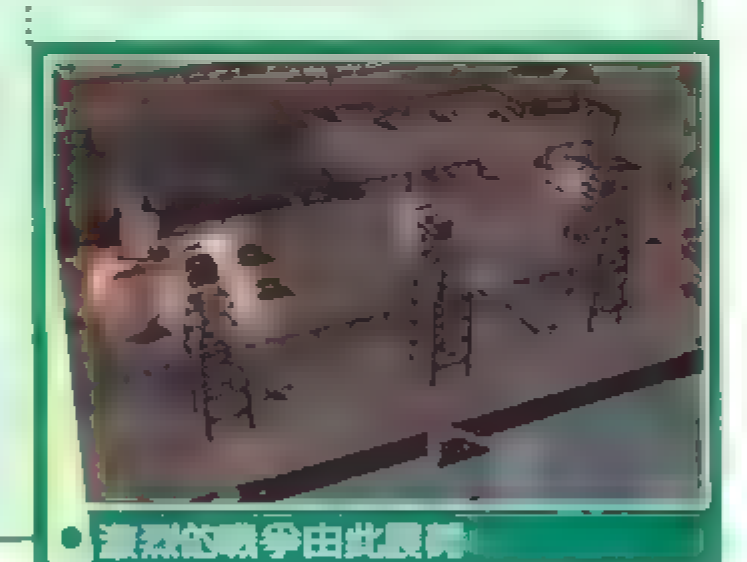
身為騎士團長的我，指揮作戰早已成為家常便飯，然而，相信有許多玩家也想嘗試統率大軍的快感吧！在《二戰風雲：前線指揮官》中，玩家將化身為最高統治者，帶領著數以千計被遺留在敵線後方的士兵，這時玩家所要做的是在諾曼第搶灘登陸後的主要攻擊前，指揮部隊摧毀重要戰略據點。自登陸日起接掌同盟國軍隊，扭轉軸心國在法國的侵略…。玩家將進行一場由自己親自指導的自由之戰！和傳統即時策略遊戲不同的是，玩家們不需把時間浪費在採集資源、建造營房等瑣碎事務上，《二戰風雲：前線指揮官》在遊戲內部已提供齊備的軍隊、足夠的資源，使得玩家能專注於進行遊戲中各種大規模的進攻與防禦，此遊戲的特色在連線對戰時更能突顯，因為多人對戰可使氣氛更佳。

● 裝甲戰車是戰場上的主力部隊

迷霧戰場：危機重重

作為指揮官，不管面臨何種險惡的環境，都必須拿出驚人的勇氣與決心，作出最正確的判斷。在這次的戰役中，當我軍的降落傘緩緩落下，即將深入敵軍的陣營…不料卻陷入了五里霧中！《二戰風雲：前線指揮官》相較於之前一些遊戲，還有許多創新的做法，首項任務一開始，部隊空降到敵人後方，卻陷入迷霧之中，部隊只能看到前進的方向，可謂是步步殺機。獨有的「煙霧戰」將使玩家感到印象深刻，逼真的煙霧效果，在煙霧瀰漫中雖讓人感到有重重的壓迫感，但是煙塵的透視效果卻作得非常真實。濃密的煙霧會籠罩住大部分的戰場，此時能見度與判斷力就顯得相當重要。若指揮部隊到一個未知的領域將非常危險，這考驗著玩家如何在惡劣的環境中作出正確的判斷，領導部隊避免迷失方向導致無法脫身。

● 濃濃的迷霧是遊戲的重點之一



● 激烈的戰爭由此展開

歷史回溯：挑戰實戰經驗

《二戰風雲：前線指揮官》是以第二次世界大戰為主題，因此其中的遊戲場景涵蓋了諾曼第、法國北部、比利時與荷蘭、德國邊境以及德國南部等，皆是歐洲的主要戰場。當然，不同的場景也有不同的玩法與感受，這都要看玩家是如何掌控整個局勢。單人遊戲的模式便是由此5大區域所組成，每個區域有5個作戰任務，總計共25個任務供玩家挑戰。遊戲依照史實描述了盟軍自1944年諾曼第登陸日起，至佔領德國南部為特勒的總部為止的全部戰鬥，並依據玩家的遊戲結果與史實進行對比，以檢測玩家的指揮能力。

● 猛烈的攻勢連戰車也無法抵擋

網路對戰 重現大戰原景

單機遊戲還不夠過癮嗎？別擔心，本遊戲還提供網路對戰系統，其中的多人遊戲模式可支援多名玩家同時上線對戰，不論是盟軍也好，敵軍也好，都能有更真實的體驗，且使用最新3D引擎製作，提供玩家全3D遊戲環境，玩家們可真實感受環境與玩者間的互動、各種光影的變幻、以及季節的轉變的效果。遊戲進行時鏡頭的靈活操控更讓玩家一窺全景，感受硝煙瀰漫、戰火紛飛的二次大戰歐陸戰場原景重現的震撼感！而在連線模式中更增設了10組任務，並專門製作用於多人遊戲的地圖，擁有比單人遊戲地圖更為廣闊的場景。玩家還可組織同盟國或軸心國隊伍，左右二次大戰的結局！

摧毀敵軍的運輸部隊也是有效的作戰策略

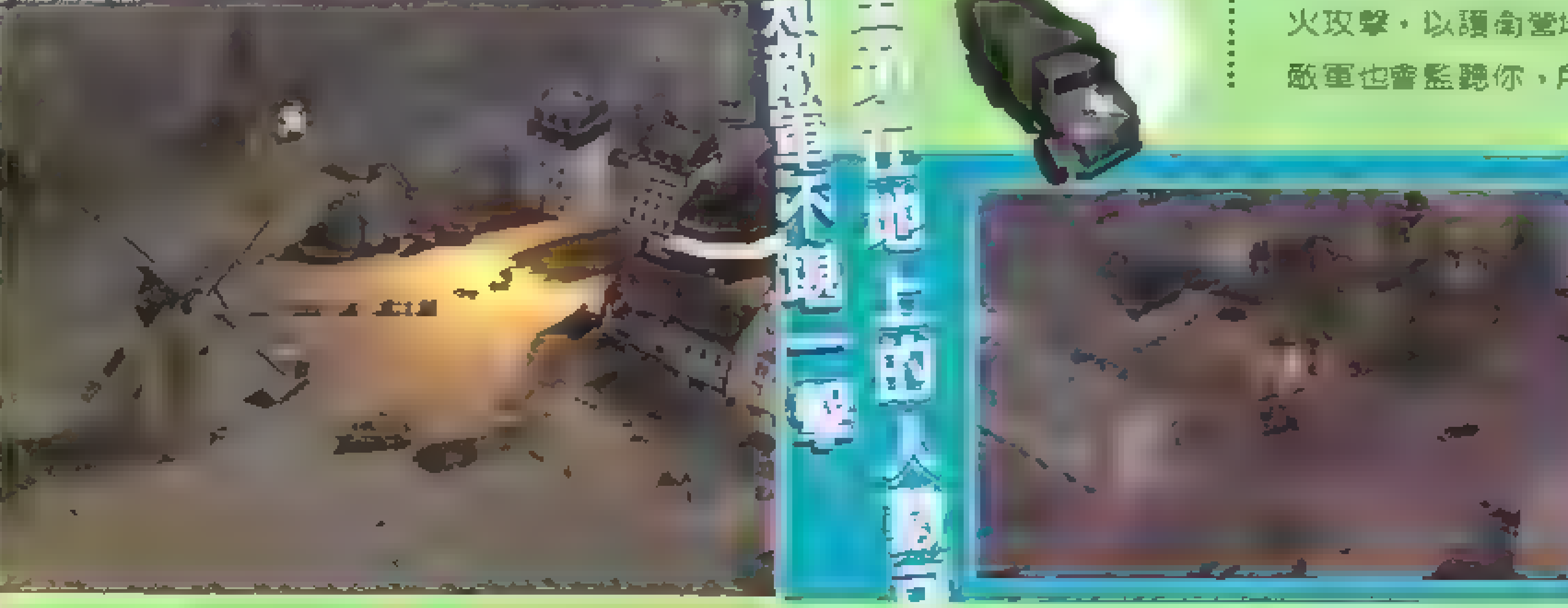
系統多樣 軍旅生涯新體驗

本遊戲以小隊行動的即時策略系統為基礎，描述了二戰時期著名戰役中的英雄事蹟。遊戲提供了真實性的戰場經歷，巧妙地描繪了作戰時的心理狀態。作為二戰盟軍的指揮官，玩家將與友軍並肩作戰，解放納粹統治下的人們。另外加入士氣概念，軍隊會依忠誠度的高低為指揮官效力。當士兵們的士氣越高，忠誠度自然增加，部隊還可因此進入「英雄模式」。英雄模式中的部隊會展現英勇的行徑，例如對坦克村碉堡丟炮投擲手榴彈等等，武器的準確性在英雄模式中亦會大大地提高。而為了滿足玩家的需求，提供「新兵」和「老兵」二種難易度的遊戲模式，適合初學者的新兵模式，由12種作戰任務組成。而進階玩家可挑戰老兵模式，共20項作戰任務，在老兵模式中由於困難度提高，每一次任務的完成將會影響隨後的作戰任務

戰火在市區中肆虐

輕鬆易上手 身歷其境不求人

玩遊戲最怕有綁手綁腳的狀況，特別是遇上了生死關頭時，更是要不得。在《二戰風雲：前線指揮官》中，將使用者介面的操控設計的簡單易懂，初學者不需可以輕鬆上手，玩家們還可輕易進行遊戲玩法，使得遊戲性不會因複雜的操作而降低。簡單上手的操作與專業技術指揮的結合，亦滿足資深玩家對遊戲專業性設定挑剔的要求。而為了讓玩家有身歷其境的感受，遊戲中強調光影及煙霧，和逼真的水光波動加上特設的聽覺效果，如此一來，玩家不僅眼觀四面，還可耳聽八方，提早發覺敵軍的過近而做出即時的反應。通常部隊在監聽到敵軍行動時，會自動地對敵軍部隊開火攻擊，以護衛營地的安全。但同樣的敵軍也會監聽你，所以進攻時可要先探測好敵情，以免一出擊，不但賠了夫人又折兵。


想必躲不過一擊

遊戲的場景相當逼真。

明星賭城

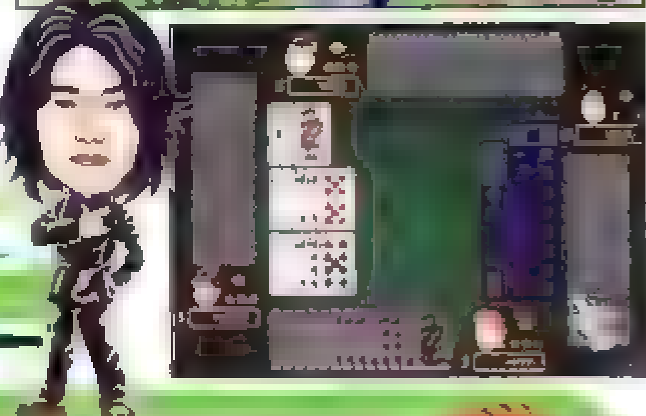
＊研究製造所：冠捷資訊　＊遊戲類型：益智　＊販賣流通所：京群超媒體　＊科技需求：P2-233、64MB

為了讓消費者有更多的選擇以及享受更高的遊戲品質，冠捷工坊的《明星賭城》遊戲軟體不惜投入鉅資，設計一系列栩栩如生的明星漫畫造型人物，加入更多的遊戲類型，如麻將、梭哈、象棋麻將以及十三張，這些遊戲看似普通，但卻也陪伴許多人打發無聊的時間以及許多歡樂的時光哦～但是阿滿滿～妳也玩得太久了吧～你玩了八個小時了耶～^^!!

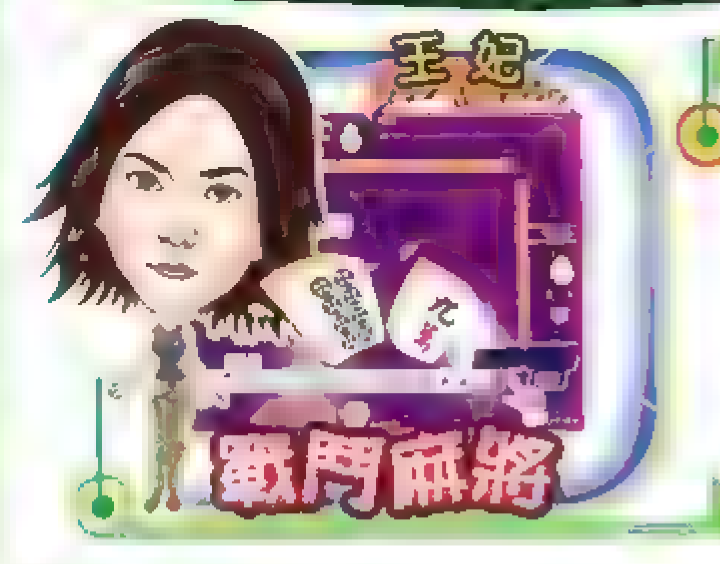
明星賭王賭后齊登場

冠捷工坊特別將這些讓人回味無窮百玩不膩的遊戲集合起來，並多了更多人性化的功能介面，讓玩家有更多不同的選擇，有更好的遊戲環境，讓玩家只要花小錢就能有物超所值的享受，別的遊戲軟體絕對找不到的超值保證，讓你每一塊錢都花得值得，更讓你今年運氣high翻天。

而工坊也精心設計一系列栩栩如生的明星漫畫造型，每一位人物都是當紅炸子雞，前衛、時尚、鄉土及搞笑等…各種不同明星風格的人物都將一一入境，讓你有各種不同的選擇，讓你玩一樣的遊戲也有不一樣的新感受，徹底解放你囤積已久的壓力！

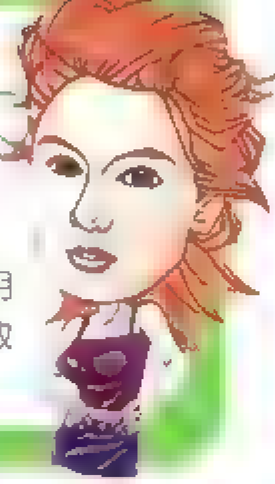


遊戲內容介紹



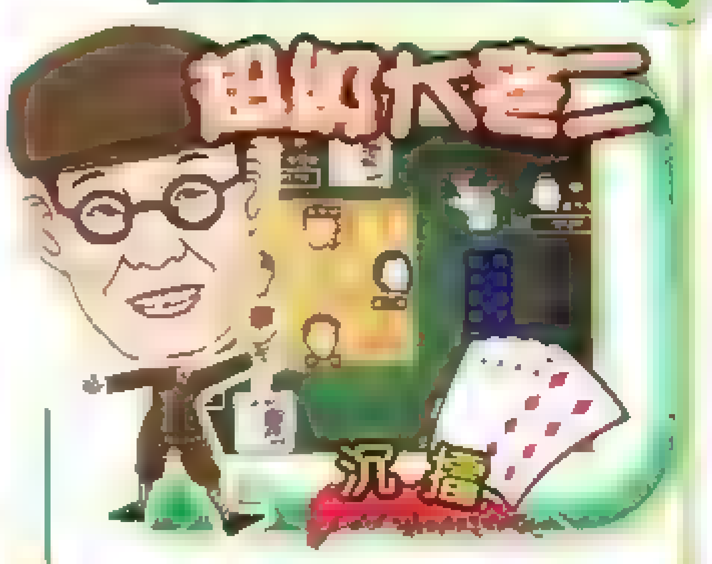
戰鬥麻將

正宗台灣16張麻將，四人對戰的麻將遊戲，漫畫風格的明星人物以及超炫豪華背景，讓你經歷一場視覺饗宴，徹底放鬆生活上的煩悶，與你喜愛的明星人物在方城之戰中一較高下，徹底放鬆一天的苦悶！



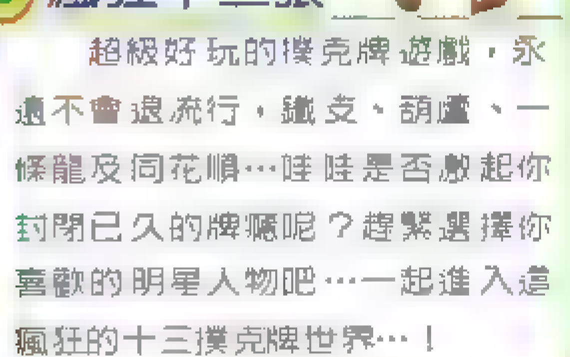
象棋麻將

令人懷念的象棋遊戲，好玩、刺激讓你找回以前的歡樂時光，別的遊戲絕對找不到的，只有在明星賭城才有喔！趕緊選擇你喜歡的明星人物吧，一起與他們在牌桌上廝殺一番！



超級大老二

一款百玩不膩的撲克牌遊戲，讓你在找不到玩伴陪你一同玩樂時，透過電腦便可以一解牌癮，順便也練練牌技，好在下次與三五好友捉對廝殺的同時，能夠無往不利。



瘋狂十三張

超級好玩的撲克牌遊戲，永遠不會退流行，鐵支、葫蘆、一條龍及同花順…哇哇是否勾起你封閉已久的牌癮呢？趕緊選擇你喜歡的明星人物吧…一起進入這瘋狂的十三撲克牌世界…！

遊戲工坊　明星賭城

重裝上陣

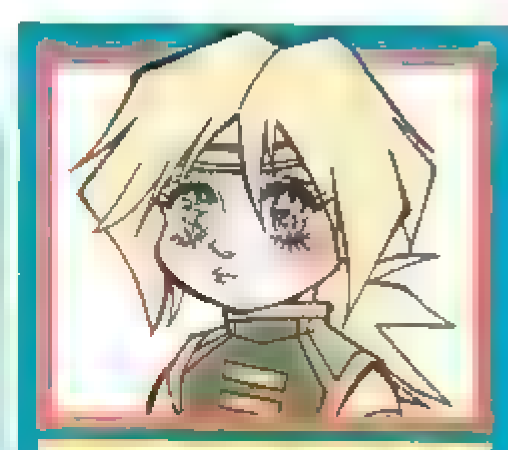
預定推出日 1月

＊研究製造所 冠捷資訊 ＊遊戲類型 第一人稱射擊 ＊販賣流通所 京群超媒體 ＊科技需求 P, 50、1.8MB

我是誰～我在哪裡～

男主角約翰凱薩醒於漂浮在黑暗太空中的神皇號太空站，迷迷糊糊之中，戰鬥就已經開始，在他的腦海中充滿疑問「我是誰？」「這是哪裡？」「為什麼要戰鬥？」每次戰鬥，每個生死瞬間，約翰凱薩將逐漸喚醒破碎的記憶，並在一團迷霧中逐漸抽絲剝繭的將破碎的記憶拼圖組合起來，漸漸體認自己驚人的身世秘密！

2036年，來自不同企業的34家大公司的代表組建了火星人的財團——火星公司，沒有人意識到它們創建了一個惡魔。建立該財團的最初目的是為了把這個紅色的星球變成一個藍色的星球。但是，在2042年任命了極具野心的產業大亨，Samuel Longwood成為領導人後，這個聯合企業變得更加陰險與詭異。由於暗中支援強大的聯合國，它漸漸成為了一個控制火星和火星居住民的工具。這些居住民可不想由紐約頓（紐約和特倫頓郊區的合稱）來決定他們的命運，因此，起初他們很希望由該財團來統治，而且很多人也認為Longwood將會引領爭取對於這個紅色星球主權的運動。很多人為了這個幼稚的想法賠上了他們的性命，火星上的警察和Longwood的秘密特工殘忍的追蹤那些公開支援火星獨立的人們。

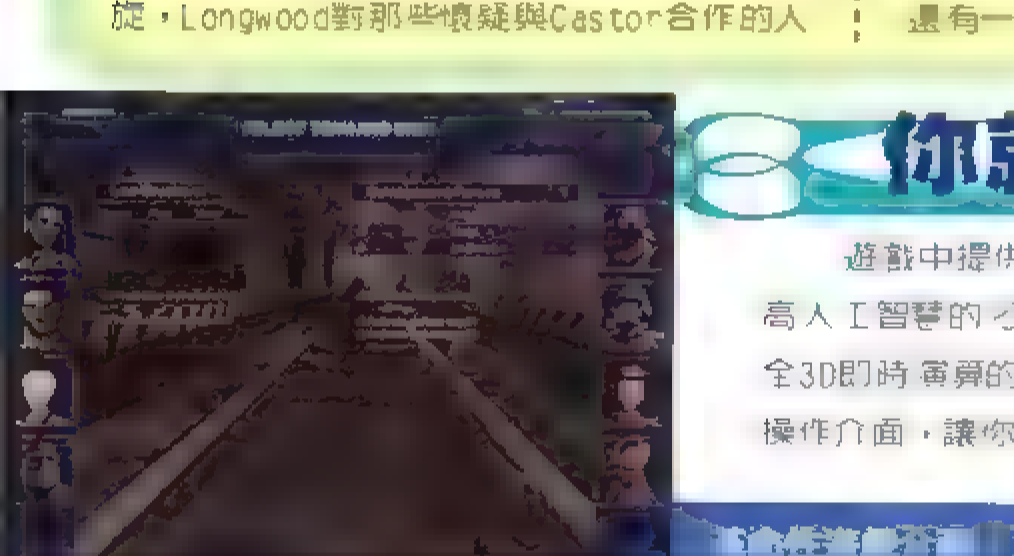


《重裝上陣》單機版的故事劇情架構嚴謹，另外也支援Internet與Langame多人連線對戰，而除了享受劇情帶來的衝擊之外，也可以與三五好友磨練戰技，體驗即時反應的廝殺快感哦～小尼、番茄、沙雷娜都到了！奇怪～好像還少掉一個人，我怎麼一時想不起來是誰呢……

把希望寄託在你手中的槍

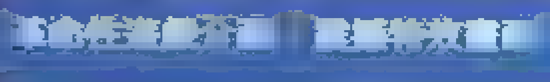
因此，最初獨立的民眾運動逐漸演化成了一小群由前大學教授Graham Castor領導的，由意志堅強的獨立主義者參與的運動。現在，他被同志們稱為Castor將軍，對於有些人來說他是自由的鬥士，但是對於另外一些人來說則猶如芒刺在背，不除不快。他建立了一個由自由戰士們組成的複雜的網路，基於一些分散的小組構成的體系，所以整個網路可以保證不會被發現。通過使用古老的包裹快遞系統，這些獨立主義者的通信交流十分隱秘。

看到自己的人民在毫不疲倦的與當局周旋，Longwood對那些懷疑與Castor合作的人展開了殘忍的鎮壓行動，成百上千的人神秘消失了；還有許多人被送到了聯合國反恐法庭上，並被判處多年的監禁。這次鎮壓的浪潮在獨立主義者中才造成了強烈的反響。直到這時，溫和的Castor才同意為了反抗財團進行大規模的進攻。隨著逐漸升溫的行動利益不可避免的受到打擊，聯合國秘書長webster Jones委派聯合國情報局的精英官員，Scott Stone為代表，幫助財團一勞永逸的消滅獨立主義者們的威脅。與Stone共事搏鬥的是Castor組織精良的網路，這些被壓迫人群的士氣上升增強的抵抗，除此之外，還有一個被稱為John Chaser的人。



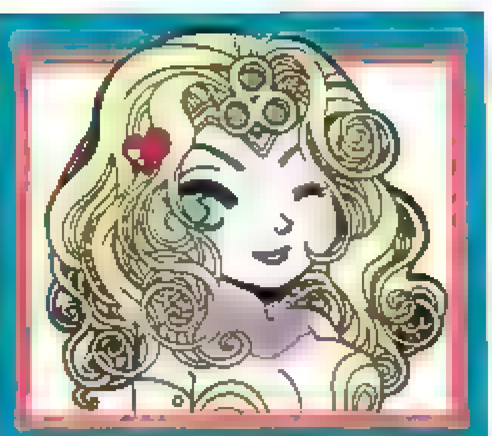
你就是這個戰場的主宰！

遊戲中提供更加火爆的激烈槍戰，充滿懸疑張力的劇情，超高人工智慧的敵人，讓你陷入步步危機的火爆戰場。全3D即時運算的細緻擬真畫面，親和力高簡單容易上手的操作介面，讓你輕易融入這個一觸即發的戰鬥空間哦！



末日危城 亞蘭納傳奇

＊研究製造所：Mad Doc Software LLC　＊販賣流通所：台灣微軟　＊遊戲類型：角色扮演　＊科技需求：P-333、128MB

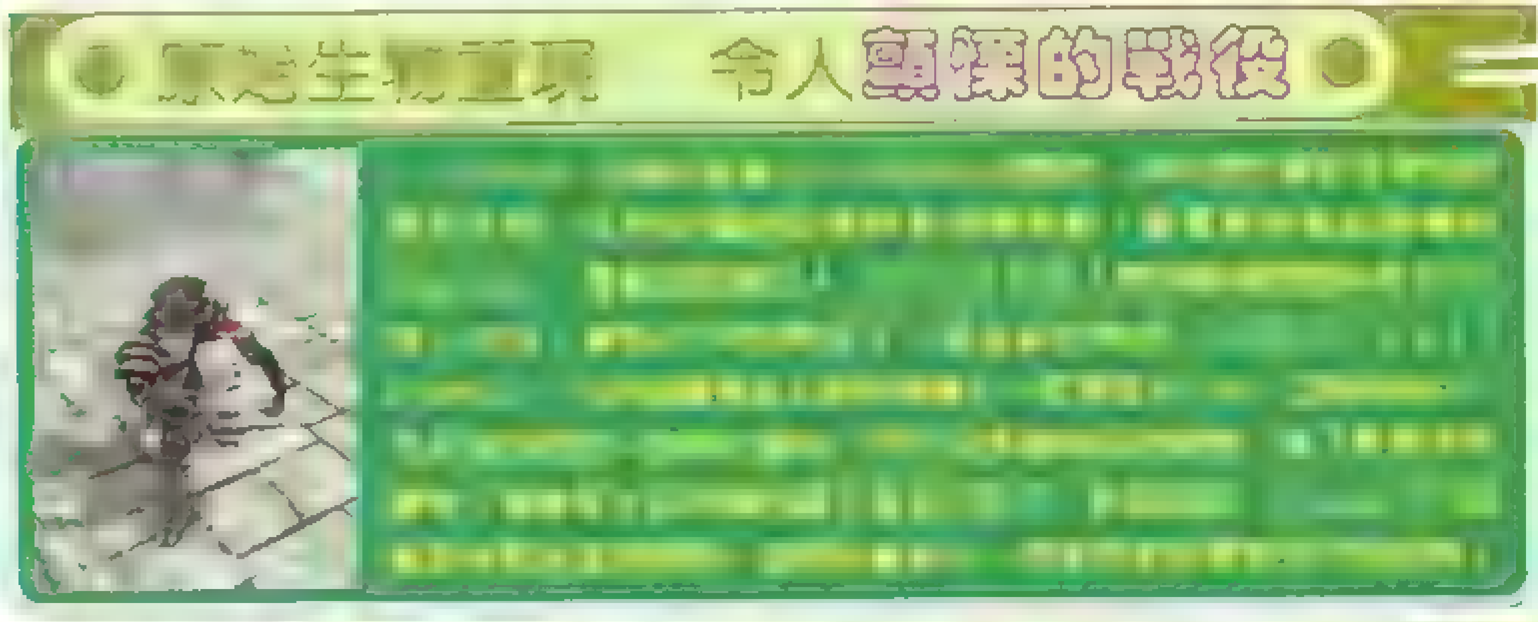


微軟這次以《末日危城》為基礎，設計出全新的附加內容《末日危城：亞蘭納傳奇》資料片，讓玩家再度回到亞蘭納(Aranna)世界，並開始全新的冒險！這款資料片將展現出一個全新的世界讓玩家去探索，還有全新的驚人怪物等著玩家挑戰，加上全新的寶物及許多的謎題等您來發掘！

了解故事背景　展開冒險旅程

話說過去有群具有野心的瘋狂魔法師們想要利用被監禁的遠古怪獸征服世界，卻招致了自己的滅亡。不幸的是，伴隨著 Utrea 的毀滅，那些被拘禁的魔怪也重獲了自由，開始對這個世界展開毀滅性的攻擊，遊戲的一開始主角身處在艾柏王國(Kingdom of Ehb) 的 Arhok，並且想要在自己的年輕歲月裡發揮一己之長而展開了冒險旅程，隨著旅程中不斷揀到的破碎的日記拼湊出關於自己的身世之謎，為了解開身世之謎與保護家園，主角來到了 Utrea 之島，並且開始了一連串的冒險

[illegible]　令人顫慄的戰役

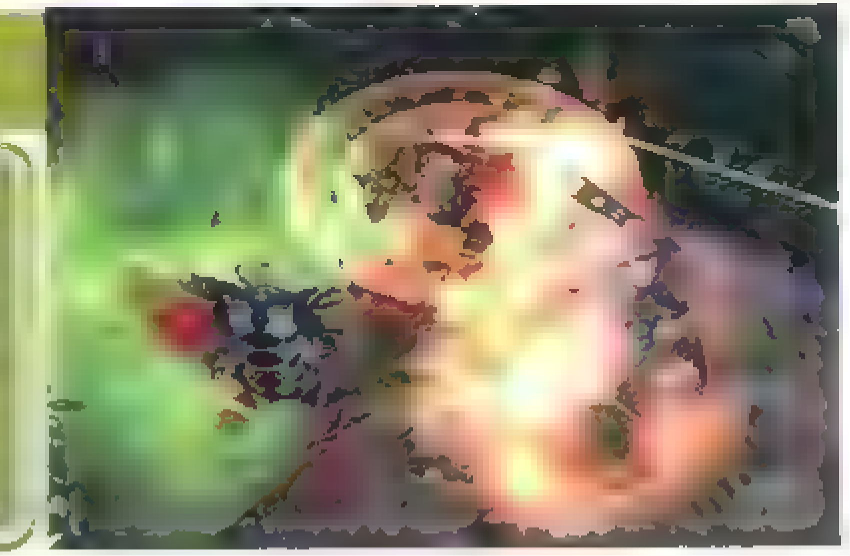


[illegible]入未知[illegible]　探索神秘[illegible]

在《末日危城：亞蘭納傳奇》這款資料片中，不但有許多激烈的戰役，豐富的故事劇情，並且新增九個壯麗的場景，包括全新的叢林領域，冒險家一開始將步險黑暗的叢林地帶 Dark Jungles of Mhakesha，並穿過 Jerkhal's Crown 與 Illicor，直到抵達 Fortress Emerard 方能解開主角的身世之謎。

[illegible]全新[illegible]法　制敵取勝

[illegible]
艾柏王國之役從未被發現過[illegible]
[illegible]
役中的致勝關鍵！



N-age 2.2版 改版特報

預定推出日 12月

＊研究製造所 esofnet　＊販賣流通所 易吉網　＊遊戲類型 線上遊戲　＊科技需求 PII 300、128MB

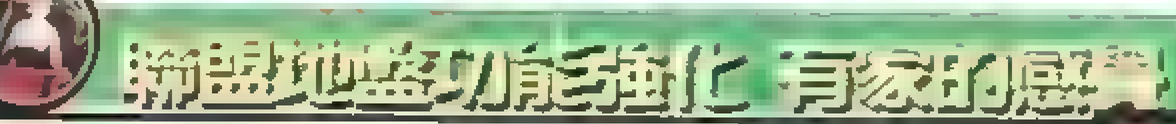
超炫機車問世 聯盟地盤大翻身

在《N-age》釋出地盤系統時，大家總是不惜重金，只為搶購屬於自家的地盤，好威風八面，也讓聯盟成員能有一個聚集的好處所，以聯絡彼此的感情，然而日子一久，新鮮感不再，且除了打聯盟戰、上聯盟頻道聊天以及互助持有聯盟徽章的成員外，聯盟的作用似乎不那麼顯著，使得聯盟地盤有時過境遷的落寞感。但是2.2版中，將有一款超炫機車問世，這一款機車可是聯盟首長的專用座騎，不但不須要鑰匙，更不用花上半毛錢，只要透過聯盟介面視窗便可召喚出，而且騎上它不但更顯了自己的身份與能力外，加上機車的雙載功能，將使把妹妹、交朋友的功力倍增哦！然而身為聯盟成員或無地盤的玩家也別灰心，系統勢必釋出新功能，使聯盟成員能將無能力的首長踢下台，且大有可能將原本的聯盟戰系統發揚光大，使無地盤的玩家也能進行地盤搶奪戰，好一睹自己騎「歐兜賣」的威風模樣哦！

透過聯盟介面就可召喚出機車

這是大型地盤的聯盟首長才能擁有的專屬座騎

呵～蕾蕾最愛的聖誕節終於到來了，放眼望去，銀白的雪花將大地點綴的聖潔無比，加上巨大的雪人，以及裝飾華麗的聖誕樹，真是浪漫極了。而在《N-age》2.2版中，全新的聖誕節佈景將帶來無限的驚喜，玩家們就算不出門也能享受聖誕節的豪華氣氛哦～



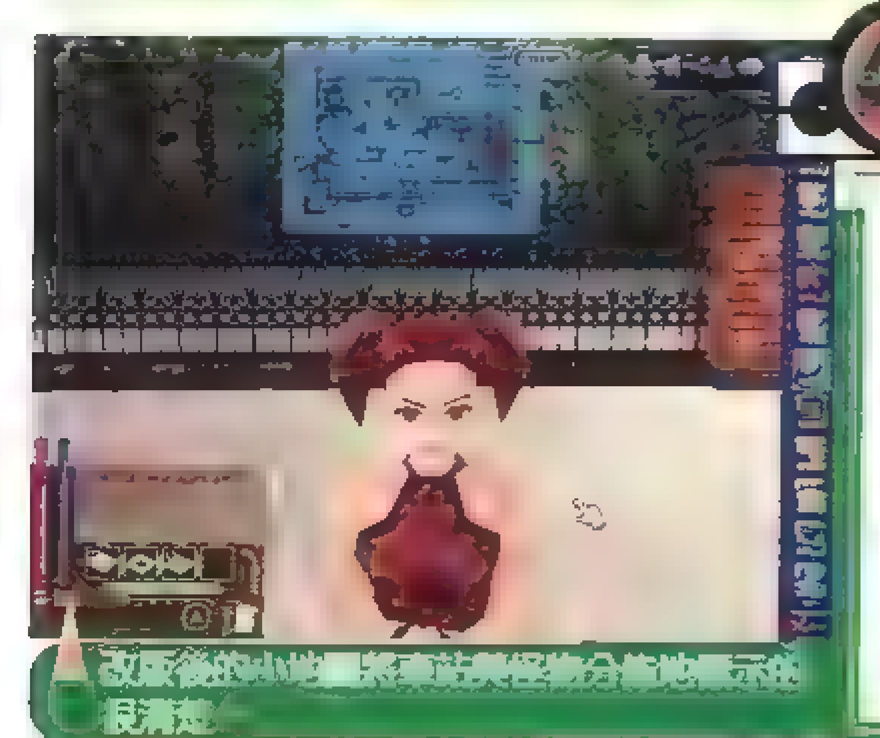
聯盟地盤功能強化 有家的感覺

這次的改版雖然讓聯盟首長佔盡了風頭，騎著機車到處去載辣妹，不過，擁有地盤的聯盟成員一樣也能享有好康的福利喔！還記得地盤中那看似笨笨的、沒什麼作用的管理員嗎？以往他的功能似乎是作為地盤的裝飾品 =__=，不過現在可是增加了許多的妙用，這次改版後，地盤的管理員不但可以免費幫各位修理道具，受到邀請進入的客人也可就多一層福利囉！另外，管理員在介面上有留言板、購買箱子等等功能，相信日後還會不斷的新增功能，如此一來，聯盟地盤的重要性將大大提升，也就會越來越有「家」的感覺囉！更方便的是，在聯盟介面上也新增了地盤傳送的功能喔！想回家時就先鍵點一下～就能夠立刻回到你溫暖又美麗的家囉！！

地盤裡的管理員功能已經增強

新增便利功能 造福各位玩家

《N-age》這一次的改版可不只對聯盟成員有所奉獻，更著重營造舒適的遊戲環境，來造福所有玩家，因此在這次的改版，大家都能夠從波本市、自由之都與樂透市的小地圖上發現，不但多了車站的紫色標點，連怪物出現的地區也特別標示出來了呢！而且也增加了車站站牌與車站的特效，不知情的玩家每次看到車站站牌還以為是場景佈置哦！另一個小部份的變動，是原先按「快速鍵A」的時候，右邊的那排MENU會縮到最小化，很多不知情的玩家一不小心按到常以為是系統錯亂，因此這次改版也增加了MENU縮小後右上角的MENU提示，玩家只要左鍵再點一下MENU，選單就會再度出現囉！

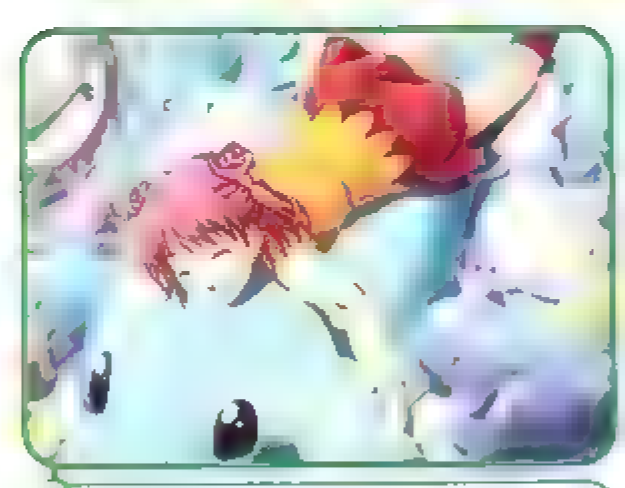


改版後的小地圖將車站與怪物分佈地區示的很清楚

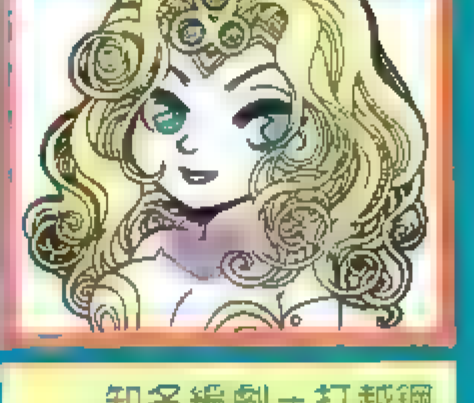
時光的羈絆 Ever17

＊研究製造所：KID　＊遊戲類型：戀愛模擬　＊販賣流通所：光譜資訊　＊科技需求：Pentium 600、128MB

驚險刺激的情節　不可預知的結局


可愛細緻的畫面

西元2017年5月1日，在水深50多公尺的海洋主題樂園裡，一場突發的不明意外將2男5女困在樂園內，意外發生後卻遲遲不見救援隊展開救援行動，隨著時間的流逝，食物、水、空氣正快速的消耗，甚至還面臨到深海裡未知病毒的威脅，期待救援的心已慢慢凍結。一個人就這樣消逝在海底似乎還無所謂，但是，若身旁有了喜歡甚至心愛的人時，還會這樣甘心消沉下去嗎？儘管有一絲絲的生存機會，都要把握這僅剩的相處時間，究竟這不明意外，會牽引出什麼樣的故事發展？就要玩家自己親身體驗。



知名編劇一打越鋼太郎繼MO系列之後，這次以創新的劇本手法來挑戰玩家內心世界，這一次的劇本全繞在7位角色當中，玩家必須扮演不同的2位男性角色，依序體驗5位女主角的故事情節，而整篇故事的伏筆，也將在每一位女性角色的劇情中得到解答

人物性格鮮明　情節發展曲折

在《EVER17》中，編劇採用兩位男性角色的視角去描寫整個劇本的走向，20歲的大學生倉成武，還有15歲的失憶少年，2位角色性格完全不同，所衍生出的劇本情節當然就完全不同，而且5位女主角間的個性落差極大，有冷艷的月海、可愛的可兒、甜美的空、聰明的沙羅及率性的優，為了明顯表現出個性差異，插畫家一瀧，他可是費了很大功夫。在每一位女主角劇本中，都會各自細微解釋到劇本不同地方的疑問處，並再添加一些謎團，為的就是要讓玩家玩完所有的劇本內容，並攻略全部的故事情節，而在最後一位女主角身上得到所有解答，這當頭棒喝的大結局編劇手法，一[illegible]深深烙印在玩家的心中。

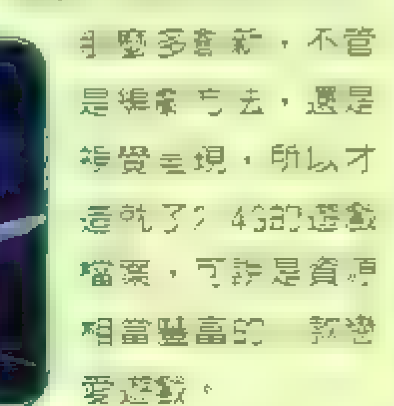
五位女主角不但外型差異大，連個性也截然不同。

製作陣容堅強　表現十足臨場感

《EVER17》在視覺上，表現出人物豐富的肢體動作語言，而且隨著主角的視覺遠近，畫面會呈現遠中近三種距離，另外遊戲一改以往戀愛遊戲只用2D畫面的設計，這次在多場緊張刺激的時刻，都用卡通式的動畫貫穿了遊戲主軸，像是天海遊樂園的玻璃因為抵不過海水增壓，而開始產生龜裂，下一刻，海水就從裂痕細縫中開始大量湧入，將緊張感真實的模擬出來，視覺上的滿足再與幽靜淒美的音樂相結合，光是片頭的音樂就足以感動人心，而多位聲優更將各位女性主角的喜怒哀樂表現的淋漓盡致，相信這一款遊戲也將博得不少玩家的熱烈迴響，也正因為這遊戲包含了那麼多創新，不管是劇本方面，還是視覺呈現，所以才造就了2.4GB的遊戲檔案，可謂是資源相當豐富的一款戀愛遊戲。

遊戲中美美的畫面不斷。

以太空為背景，營造未來感。



血腥之吻 (Blood Rayne)

預定推出日 200[illegible] 12月

＊研究製造所 Majesco　＊遊戲類型 動作射擊　＊販賣流通所 英特衛　＊科技需求 PIII-833、256MB

萊恩靠吸血來維持所有的活動能量

潛入摧毀納粹野心

遊戲的設定是在二次世界大戰時期，它將讓玩家體驗扮演令人驚艷的女主角 Rayne，一名擁有強大的半人半吸血鬼女戰士，加入一個神秘的集團，任務是消滅和 [illegible] 全球的解放勢力，尤其是30年代的納粹組織。當時勢力強大的納粹份子把世界上的許多科學家綁架，並研究一項超自然的工程，準備對世界發動一場非同尋常的戰爭，萊恩為了阻止納粹野心，要擊潰神秘的歐軍總部Pre Nazis，靠著快捷的身手以及強大的雙刀與槍，做出不可能的任務。

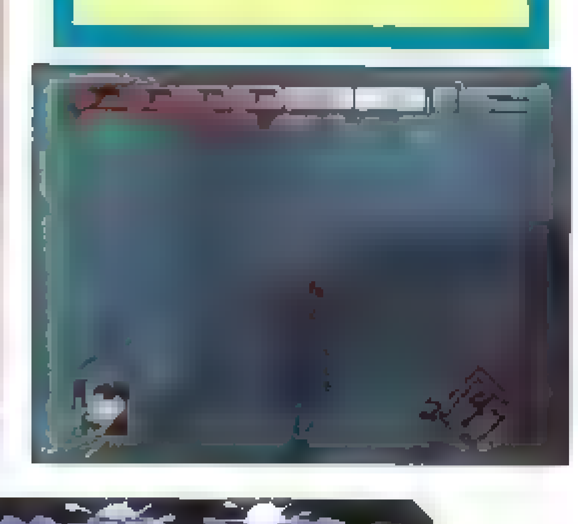
當萊恩在德軍的基地摧毀了某些設備時，但納粹的一番布置還是慢了一步，敵人的超自然生物也研究出來了，而且還不止一隻，萊恩因此會碰到各式超自然生物的任務，於是一場正與邪之間的較量就此展開了。

即將由英特衛發行的年度動作鉅獻《血腥之吻》，由其明快的節奏、精密流暢的武打動作，以及充滿神秘魅力的女主角--萊恩，在國外已經引起一股流行熱潮，成為繼蘿拉之後的新一代虛擬女英雄！下面就讓我們來看看萊恩她的魅力到底在哪裡

永無止盡的殺戮

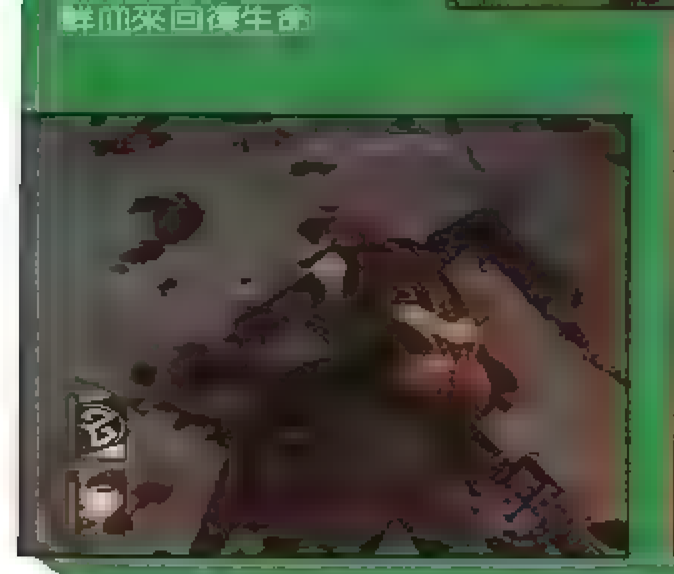
就像科幻小說中的超人一樣，遊戲中的萊恩力大無比，有著敏銳的視覺和神秘的特技，甚至還可以像電影《駭客任務》中一樣使用Slow-motion移動來躲過各種子彈的攻擊。為了維持保持戰鬥力和生命值，萊恩必須吸取其他生物的大量血液以供補給。另外，那種渴望嗜血而永生的欲望迫使她不斷的殺戮，永不停止的殺戮和學習新的技能。《血腥之吻》提供了40個橫跨阿根廷、德國與路易西安那的地圖，每個地區都有獨特的敵人、異形生物、沼澤怪物及古代的生物，玩家可以利用各種 [illegible] 倒敵人，並吸取對方的鮮血來回復生命

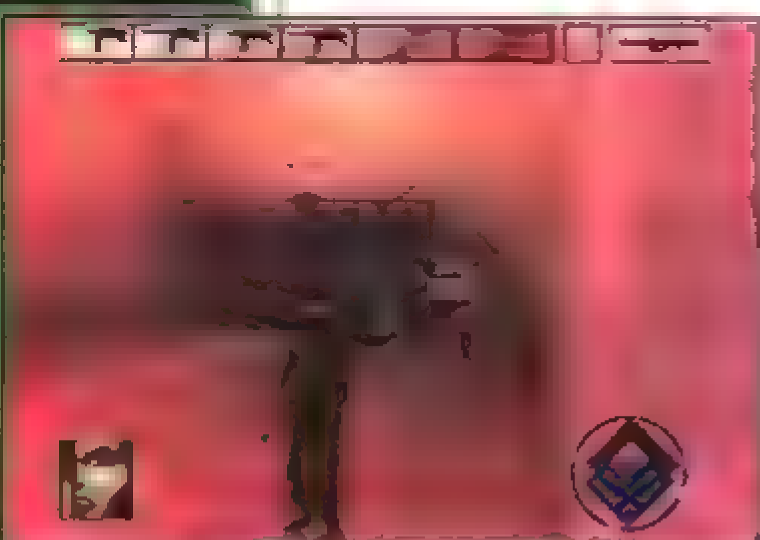
跳躍操作的靈活度也是頗佳



血腥暴力的美學主義

遊戲使用最新的Infernal引擎開發，這個最先進的引擎，為遊戲增添了無數的色彩，最明顯的是，所有人物都以3D即時運算而成，並且所有的關節、物件都是獨立組成。這樣講也許太籠統，在遊戲裡頭表現出來的，就是當萊恩揮舞雙刀去了斷敵人的時候，人物會被砍得支離破碎，人頭、四肢到處飛舞，而所有的背景物件，如箱櫃、玻璃、門窗等等，都會被機槍或手持的武器射爛或砍碎，充分的表現出暴力美學的最高境界以及無與倫比的激烈快感！

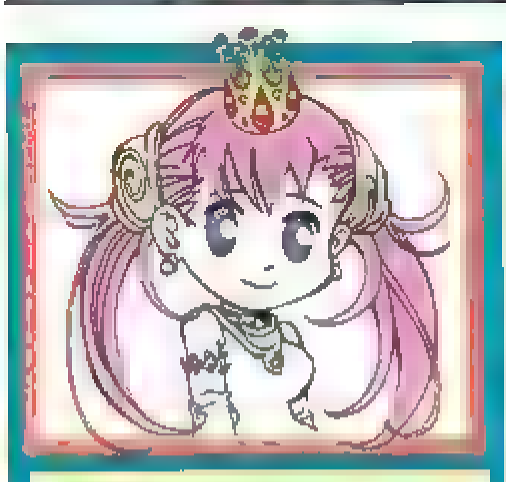




海灘英雄

12 預定推出日

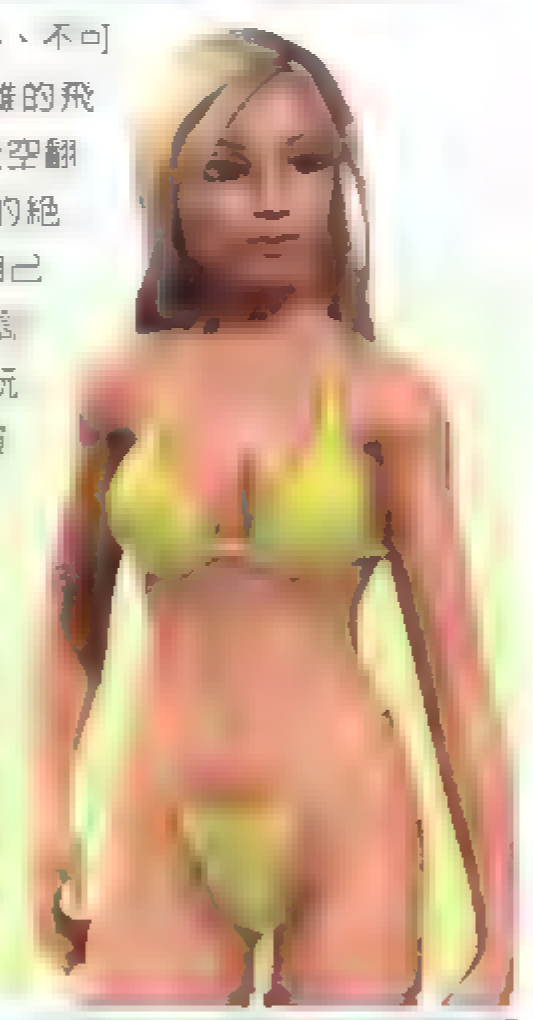
＊研究製造所：Davilex　＊販賣流通所：意念數位　＊遊戲類型：競速　＊科技需求　Pentium III 550、64MB



蕾蕾對於賽車可是一竅不通，不過看到賽車手使出畢生絕技，作出高難度動作時，蕾蕾還是忍不住要驚呼一聲！看來賽車手不只會耍帥，還能不斷挑戰人類極限，不過，有了《海灘英雄》，喜愛賽車的玩家，不必親自上陣，也能在遊戲中體驗賽車的刺激感，更能贏得美人心哦

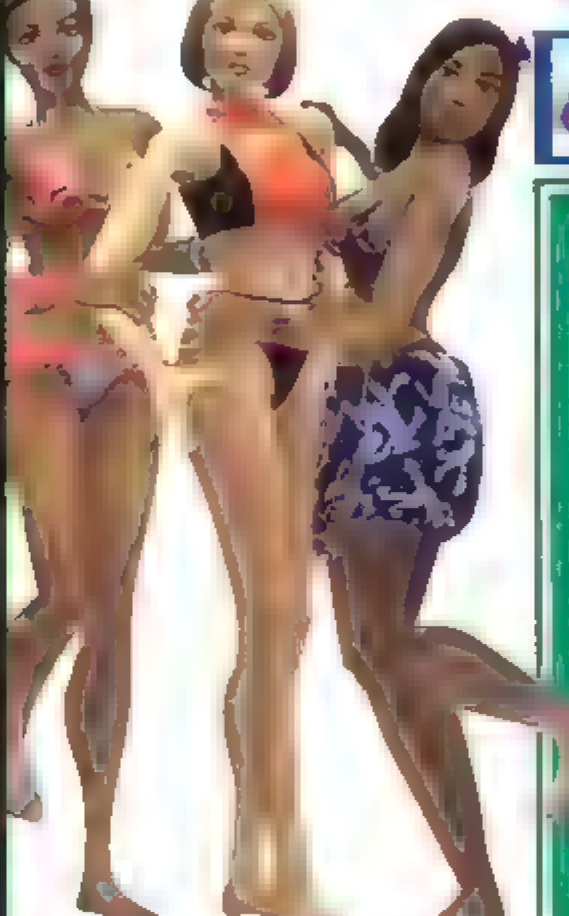
邁向英雄之路 [illegible]

看看這些漂亮寶貝，你將有機會贏得她們的傾慕喲。怕出糗嗎？別擔心！經過一番血淋淋的特訓，你便能作出讓美女們目不轉睛的特技！還有可能成為海灘英雄，讓美女們前仆後繼地爭相崇拜你。在《海灘英雄》中，共分成二種競賽模式，初學者可選擇探險家模式，此模式可讓玩家熟悉遊戲的進行方式，先進行一連串特技的魔鬼訓練，以及選擇最適合自己的場地。在特訓期間，不論是180度的旋轉、不可思議的跳躍、長距離的飛越以及令人屏息的後空翻等，都將成為自己的絕技，成果可能連你自己都意想不到！特技訓練的目的是為了讓玩家們迎接最完美的演出，在這裡你可以看到你最好跟最差的特技分數，以我自己為例，一塌糊塗分數太低讓你畏懼了嗎？沒關係，只要持續練習，成為海灘英雄可指日可待！



賽車絕技大挑戰 [illegible]

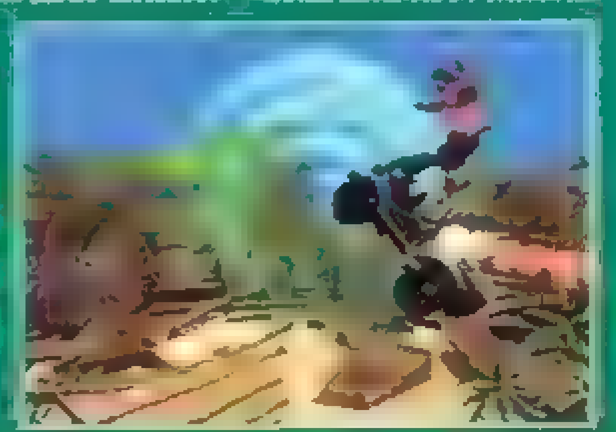
遊戲中共有四處熱帶景點，其中包括地中海小島、里約熱內盧、巴里島以及墨陶比斯，總計共12個賽道供玩家們耍花招，是《海灘英雄》為玩家們準備好的舞台。接下來的進階玩家可以挑戰高分模式，玩家必須在限制的時間內靠著獲得金銀幣，以及賽車絕技來贏取足夠的分數，否則就會無功而返喔。得分的機會有很多種，比方說特技輪戲，這個方法很簡單，只要你輪胎舉得越久，得到的分數就越高。也就是說四輪著地後分數即停止增加，所以請想盡辦法去讓你自己保持平衡吧，同時你得隨時注意指示表，它會顯示你的平衡狀況。當然囉，你還要注意自己剩下多少時間，最好用你嚇死人的特技爭取王冠分數，當分數足夠時，就能表演你的超級特技和特殊絕技



名利雙收 [illegible]

[illegible]海灘上做出最棒的演出，就可能贏取高分，因為這是讓美女崇拜你的好機會。在此遊戲模式中，美女們就在[illegible]欣賞著你的[illegible]

[illegible]上，[illegible]找到鑽石[illegible]當所有美女都愛上你時，你就是海灘英雄[illegible]！



Terminator 3: War of the Machines

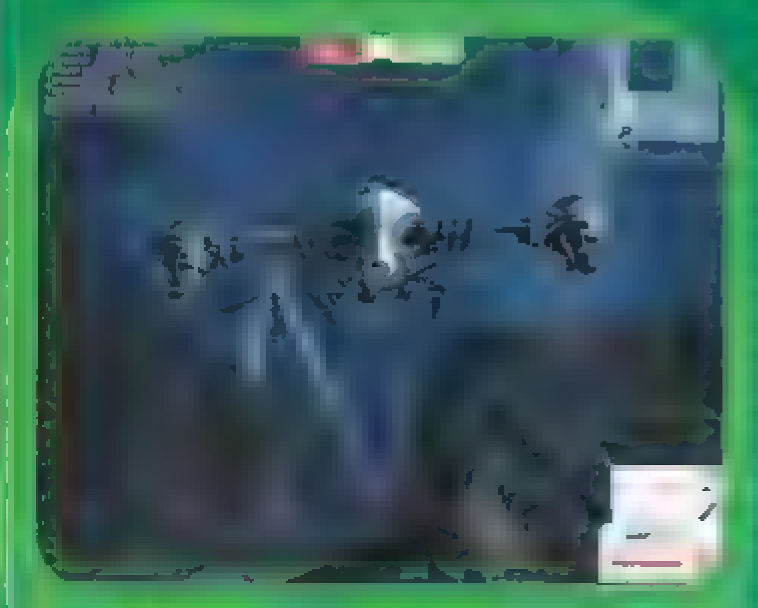
魔鬼終結者3：最後戰役

預定推出日 (2003) 12月

＊研究製造所 The Clever's Development ＊販賣流通所 英寶格 ＊遊戲類型 第一人稱動作射擊 ＊科技需求 Pentium III 1GHz・128MB RAM

穿越天網控制的未來世界

「魔鬼終結者3」電影的Xbox版是由BLACK OPS研發小組所精心製作的，並與電影完全同名Terminator 3: Rise of the Machines，而PC版本則由The Clever's Development規劃研發，因為PC版本的遊戲劇情將只是以「魔鬼終結者」的未來世界為主軸，主體劇情將不是向電影一樣定在現代，而是敘述未來人類與天網（SkyNet）的決戰，所以將遊戲名稱改為《魔鬼終結者3：最後戰役》（Terminator 3: War of the Machines）。想想這個狀況，當原型T-800出現於電影中的未來世界，這將會是何種場面呢？原型T-800是被設計用來完成某項特定任務並解決及消滅所有遇到的敵人，當四周的敵人也都是同為終結者機器人時，想必會發生激烈的近身肉搏戰，玩家將可以體會有如看電影時的真實打鬥，電影中目前最終型機器人—T-X型女終結者，也將會在單人遊戲中遭及登場，在激烈的攻擊下使你或敵人飛身撞牆，彼此用厚實的雙手緊捉對方頭顱並給予一擊頭碎的猛力攻擊！



電影中扣人的情節將讓你在遊戲中感同身受！

"I will be back"玩家將終於可以原汁原味地在遊戲中聽到阿諾說這句有名的台詞了，因為Atari取得了「魔鬼終結者3」電影系列遊戲版權，即於Xbox、PC、GBA、PS2…等遊戲平台上同步製作及發行遊戲，不過……電影都已經下檔好久了，這段時間內，阿諾都當上加州州長，現在才推出遊戲，會不會有點太晚了……汗，不管了，還是來看看遊戲內容吧

阿諾鼎力協助遊戲製作

往年，超級巨星阿諾史瓦辛格只能出現在電影裡頭，阿諾迷們坐在椅子上看阿諾[illegible]，總覺得會有點不夠過癮……，現在阿諾迷們將可以與阿諾一起在各種險境中出生入死與敵人奮戰到底了，因為這位動作名星在《魔鬼終結者3：最後戰役》這款遊戲中，將首次授權肖像與聲音給遊戲使用，這也是阿諾第一次與遊戲有如此深的合作計劃！阿諾史瓦辛格於2003年5月12日ATARI[illegible]也有關我的圖像，這次我不得不說了，這是第一次看到如此逼真的圖像，臉部表情真是太像了，我都快要辨別不出我自己了！」另外，在《魔鬼終結者3：最後戰役》中將有8種火力、多點的人物角色可供選擇，透過網際網路最多可以容納32人同步連線競賽，而且連線將由GameSpy Arcade提供，並且完全免費！

[illegible]的海港、被摧毀的高速公路

電影製片對遊戲的看法

[illegible]電影「魔鬼終結者」[illegible]製片公司的[illegible]及[illegible]提及[illegible]電腦遊戲已與我們的從事的電影事業一樣成長為大眾娛樂事業[illegible]在魔鬼終結者[illegible]已找到最[illegible]人與富且對世上發行的電影且對遊戲軟體有經驗的合作伙伴，我們很高興能與[illegible]合作將《魔鬼終結者3：最後戰役》帶進玩家眼中[illegible]本作遊戲的故事情節將會以電影劇本為背景，《最後戰役》將會使玩家及影迷們有如置身在系列電影未來世界場景般[illegible]扮演[illegible]的角色，與未來的機器人對[illegible]在SkyNet的[illegible]大屠殺行動中[illegible]人類。

超過20種的現代與未來武器的大對決

尋找渴望進入戀愛盒子的你

❤ 1/6封閉測試即將浪漫開啟 ❤

詳情請見官網love.chinesegamer.net

明天，我們會在哪裡相遇？
是下一個擦肩轉角，
還是某座灰色霧靄的山丘？
我想，我會在這裡遇見你，
在鋪滿櫻花瓣的石階上，
在披著白雪的教堂前，
在《戀愛盒子……
中華網龍股份有限公司
http://www.chinesegamer.net
智冠科技股份有限公司

每一天 我跟著人群漂流
期待星星的軌道
畫出幸福的心願
直到戀愛盒子的光
讓我看見你眼中的我
love.chinesegamer.net

2004 • 春

開啟戀愛盒子的幸福魔法...

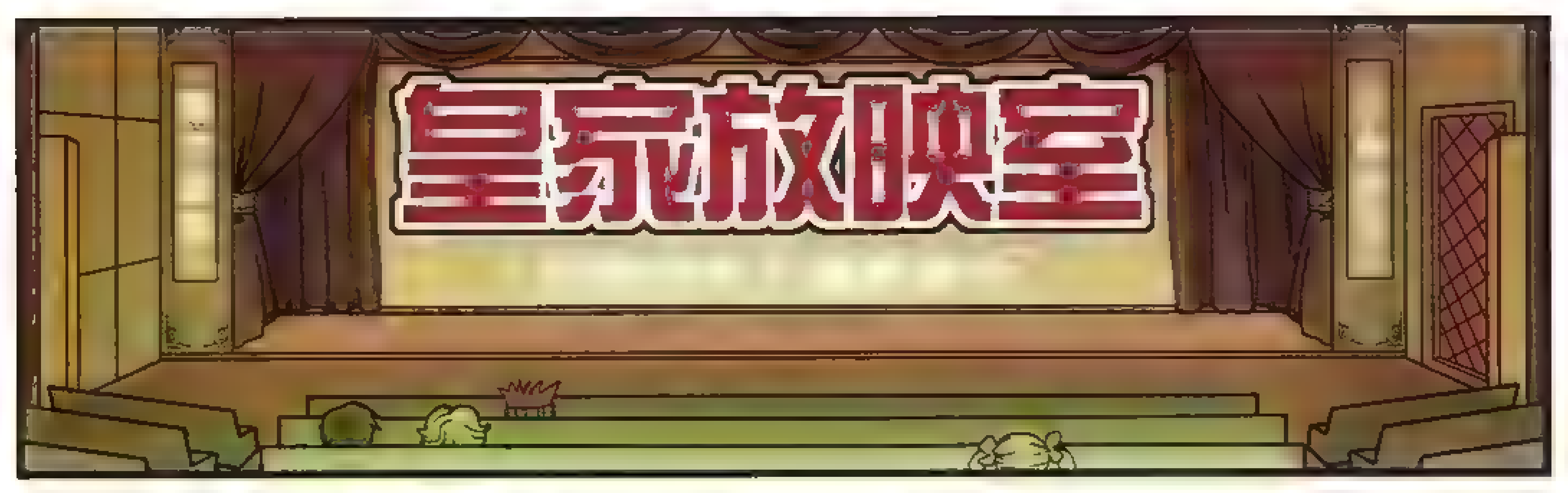
1/6號封閉測試即將浪漫展開

超級浪漫的夢幻場景

令人感動的命運邂逅

魅力無敵的遊戲生活

智冠科技股份有限公司



新的劇情即將開始了，大家有什麼希望的發展呢？

安德烈斯王國

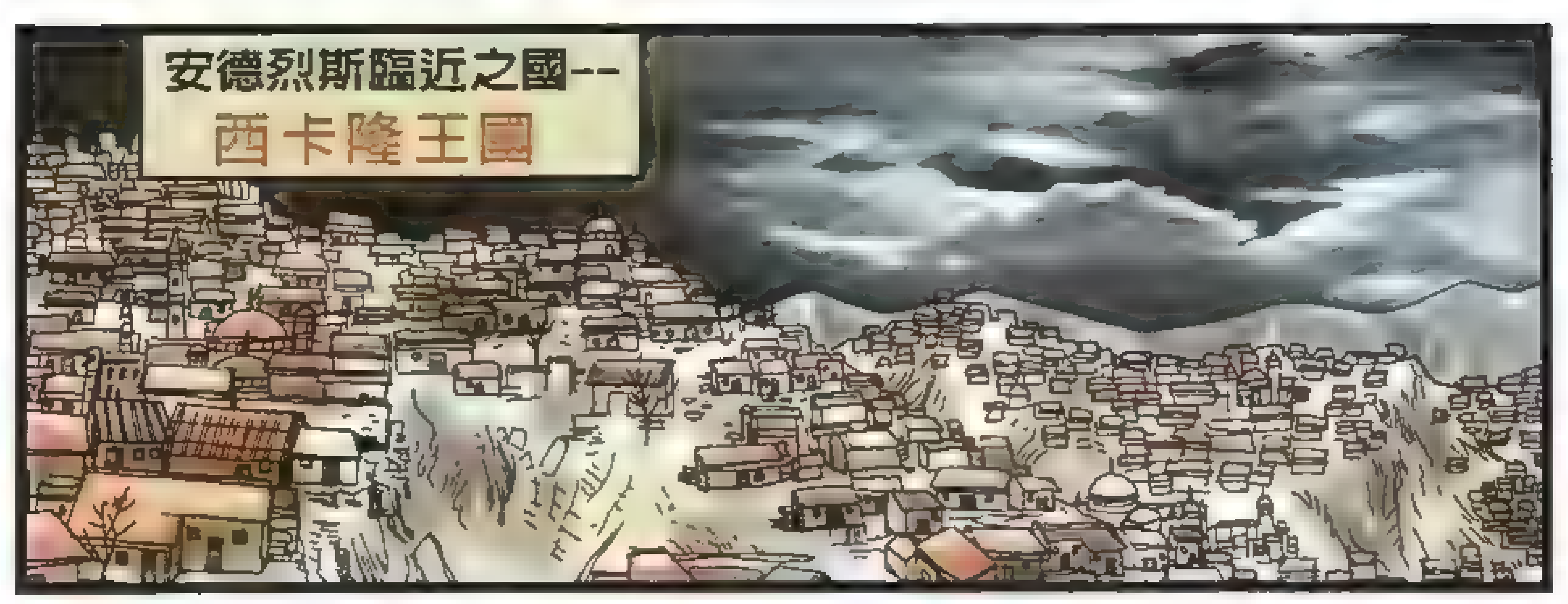
前情提要

為了完全消滅魔王，奪回伊西斯，沙雷納、蕾蕾及藍斯洛等人開始踏上征途。這一路他們會遇到什麼樣得凶險呢？

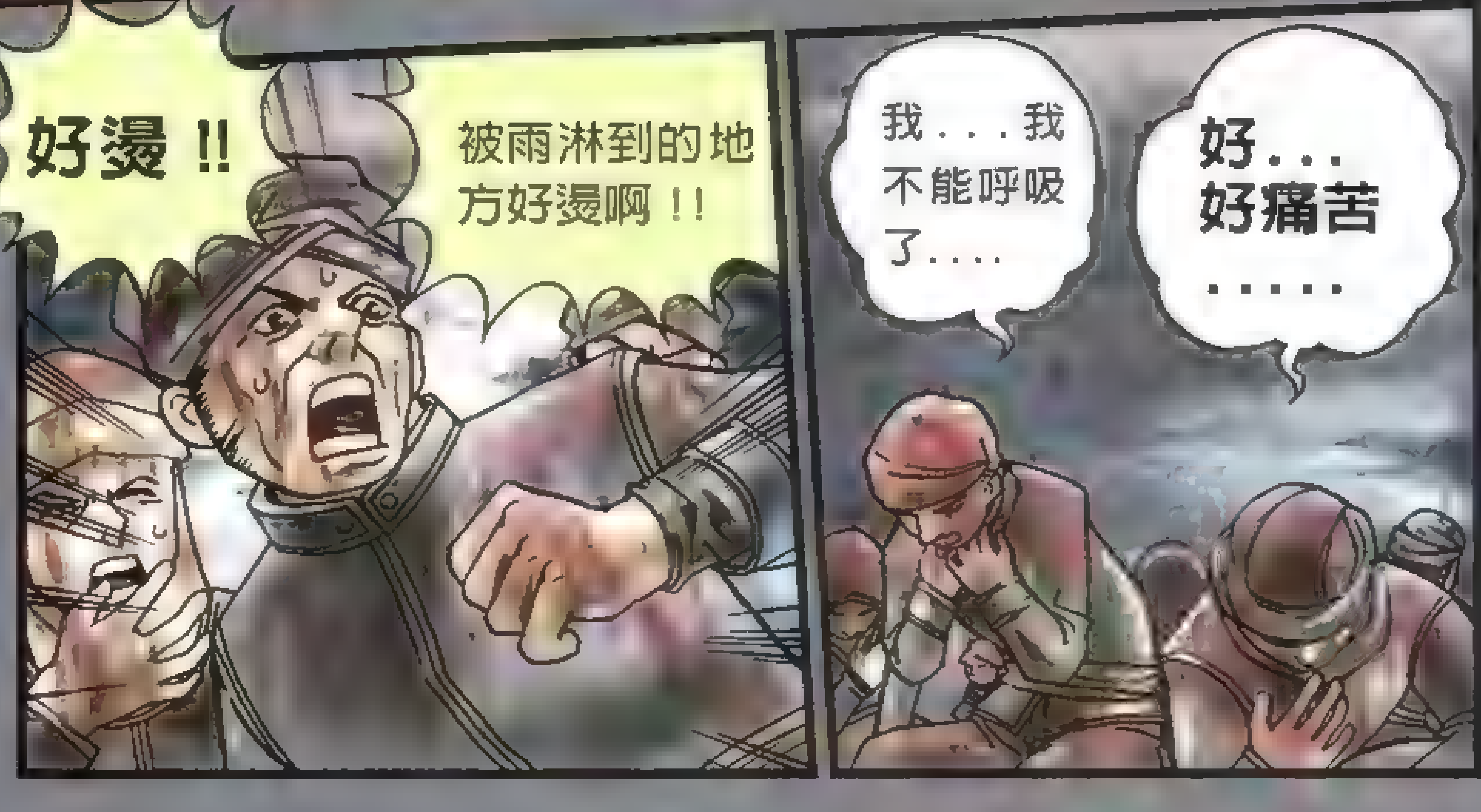
接下來新的敵人即將出現。

沈睡吧!!

另一個世界在低聲呼喚著......

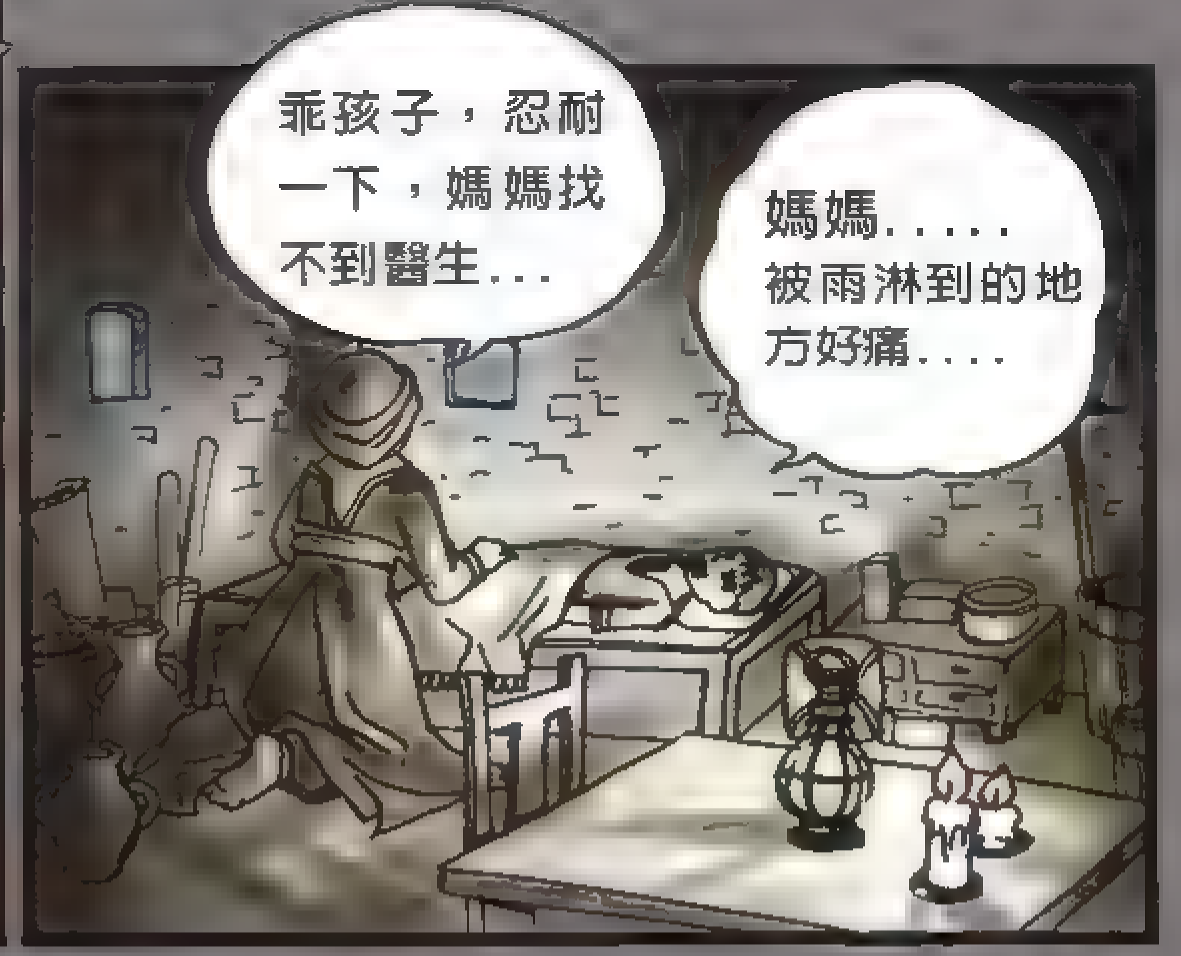


哇啊!!
哇啊!!
哇!!



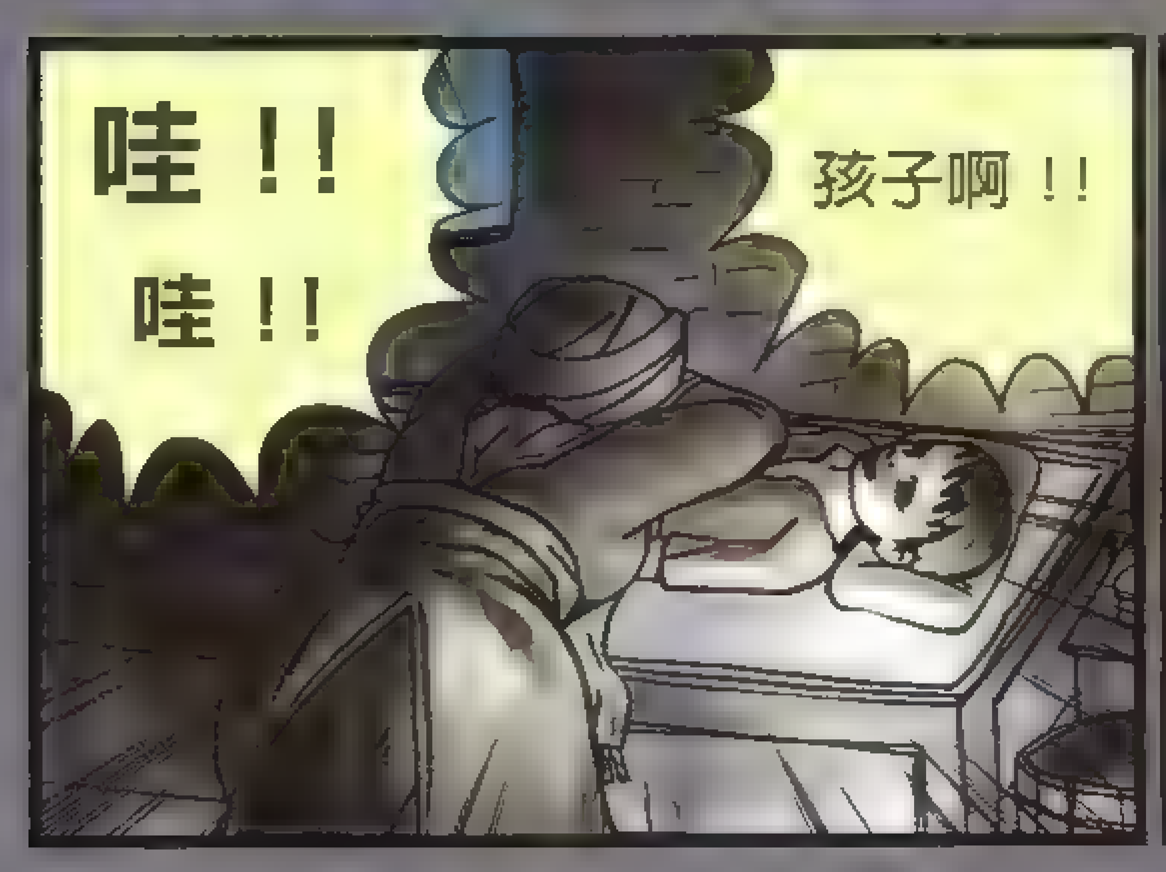
然後惡夢就要開始了....

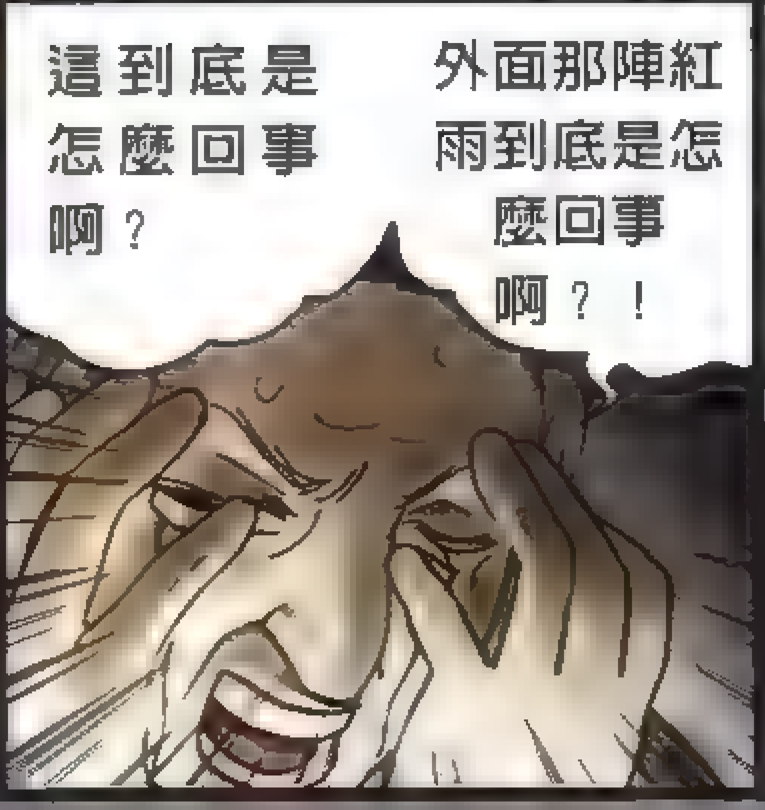
嘩~
嘩~

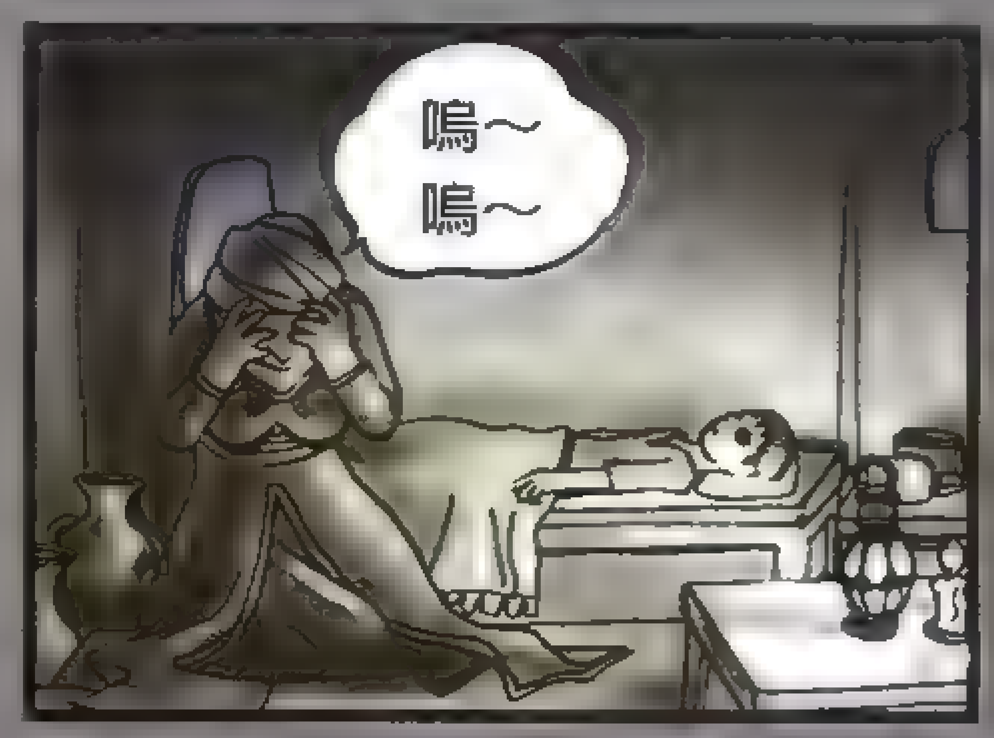

乖孩子，忍耐一下，媽媽找不到醫生...
媽媽.....被雨淋到的地方好痛....

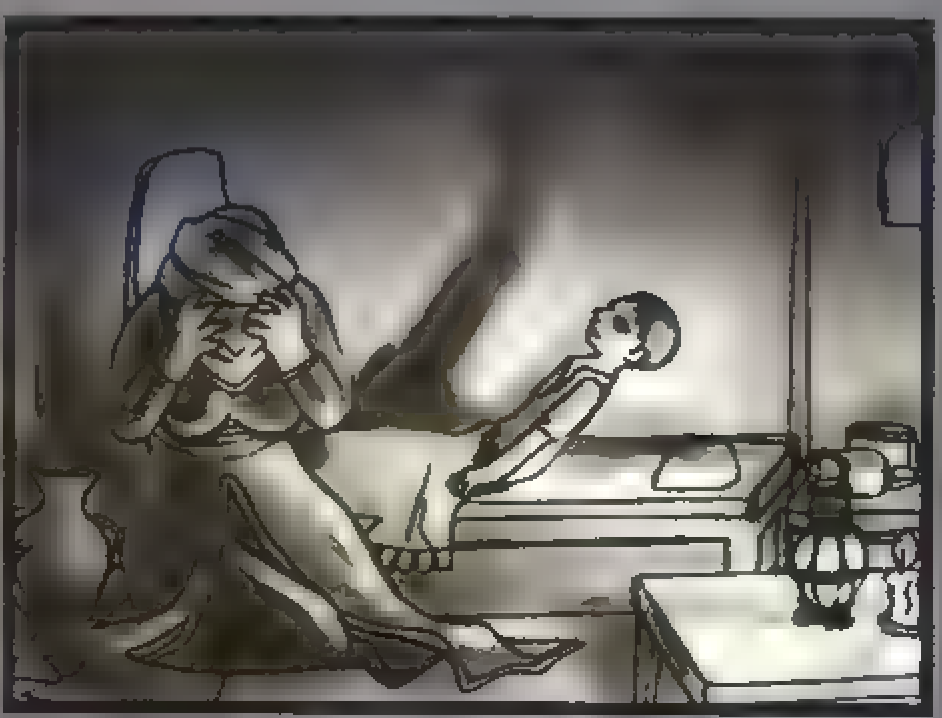
乖！不要怕！
媽媽在這裡，媽媽不會離開你的....

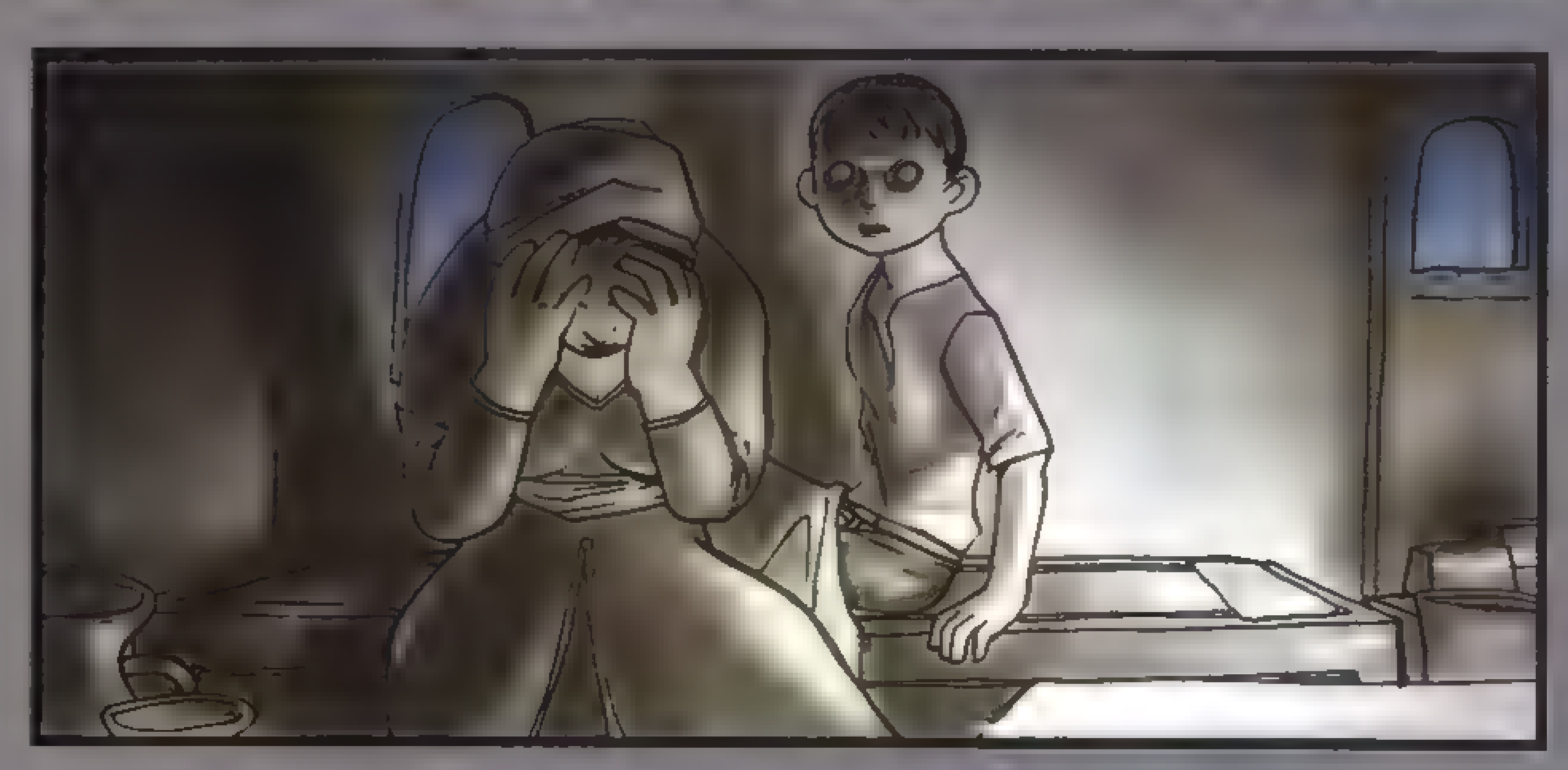
孩子？


哇!!
哇!!
孩子啊!!


這到底是怎麼回事啊？
外面那陣紅雨到底是怎麼回事啊？！





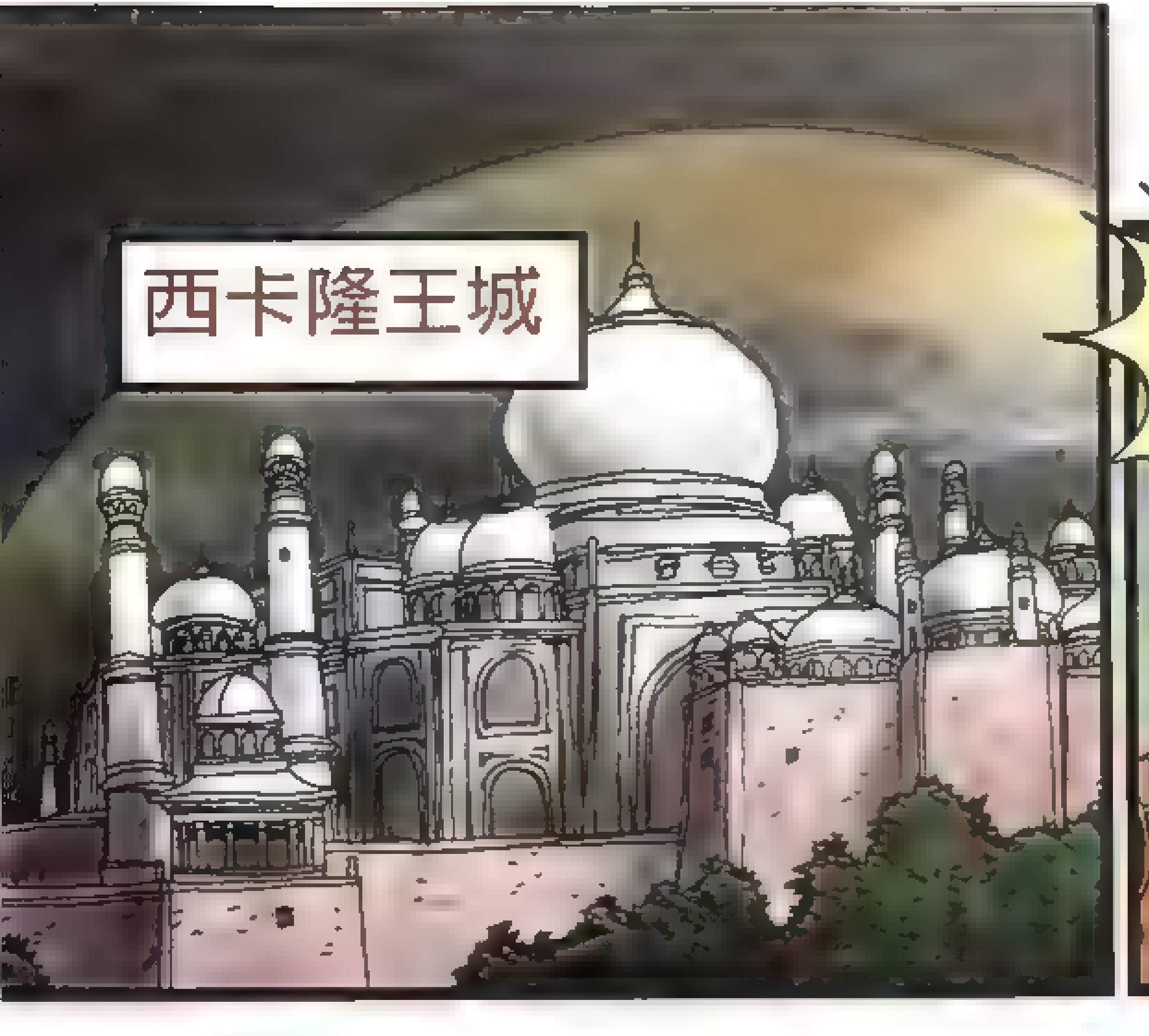


媽媽....
妳剛才說...

妳不會離
開我的，
對吧？

哇！！
哇啊！
啊啊！！
喀嚓！！
嗶~
嗶~
沙！
沙！
沙！

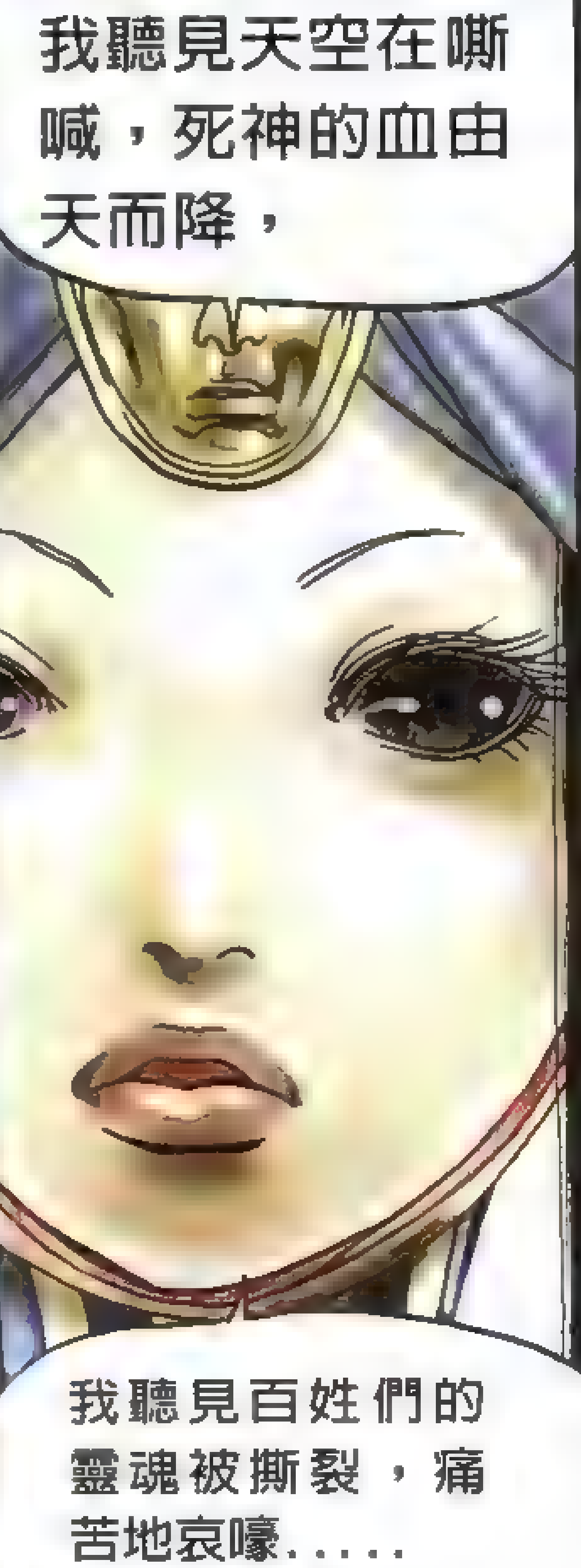
血……
肉……
我要血……
我要血……
血……
哇!!
嘩!!
嘩!!
住手!!
救命吶!!
哇呀!!
哇!!
哇!!
嘩~!!
嘩~!!


西卡隆王城

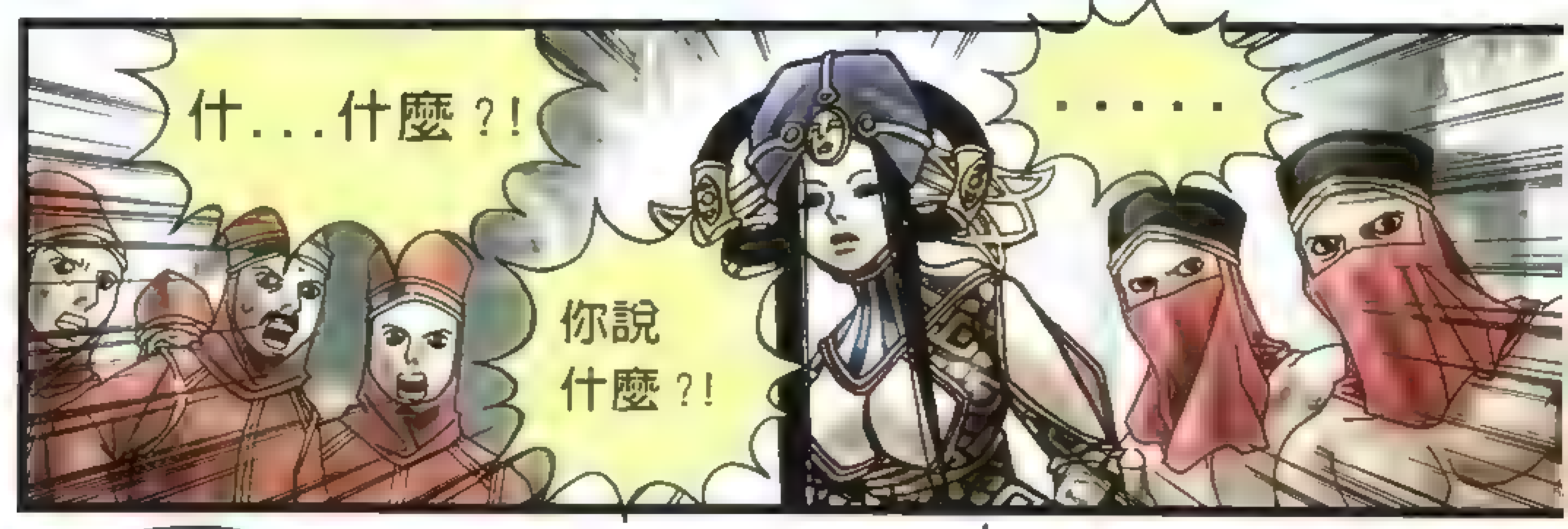
陛下！！
不好了！！
城外下起了紅雨，百姓們都變成了活死屍！！

......

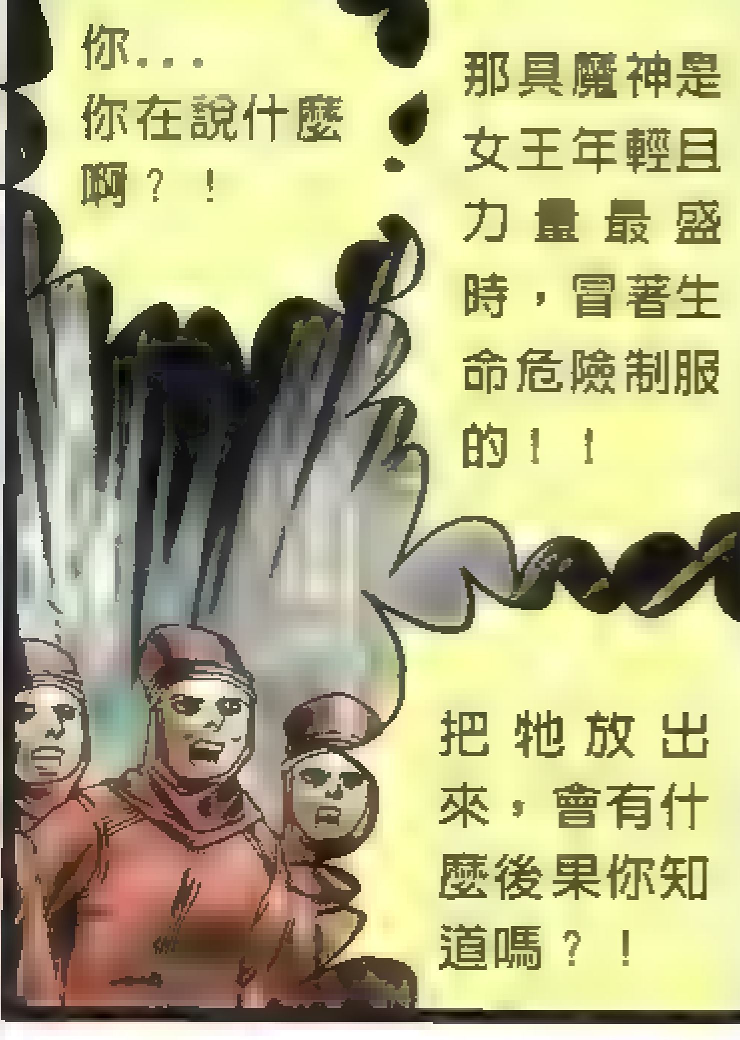
我知道了....


我聽見天空在嘶喊，死神的血由天而降，
我聽見百姓們的靈魂被撕裂，痛苦地哀嚎.....

可是我現在衰老，雙眼亦失明，
我不但沒有足夠的法力解救人民，連一滴悲傷的眼淚也流不出來...
陛下！！活死屍漸漸向王城聚集了！我們該怎麼辦？
把「庫爾」神放出來就行啦！！


什...什麼？！
......
你說什麼？！

即使是殭屍大軍，在「庫爾」的力量下也是動彈不得。
這是目前唯一能解救王城的方法...


你...你在說什麼啊？！
那具魔神是女王年輕且力量最盛時，冒著生命危險制服的！！
把牠放出來，會有什麼後果你知道嗎？！

錚！！
遠古以來的蛇神啊！！
人們敬畏你，稱你為「偉大的庫爾」！！
聽我的呼喚，從沈睡中醒來吧！

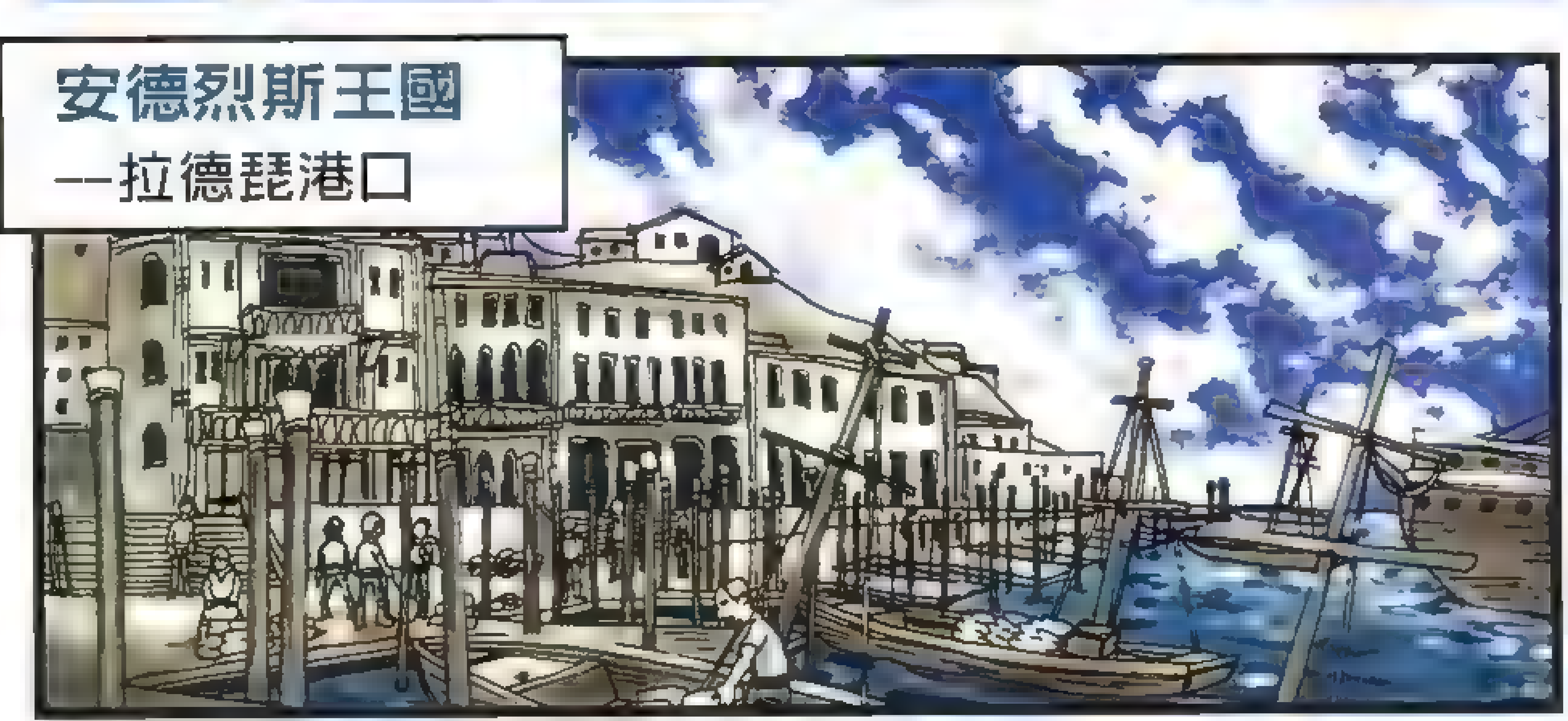
嘶！嘶！嘶！嘶！
醒來吧！！

哇啊！！空氣....
空氣都要凍結了！！
希望在救援到來之前，
「庫爾」能先拖住活死屍們....

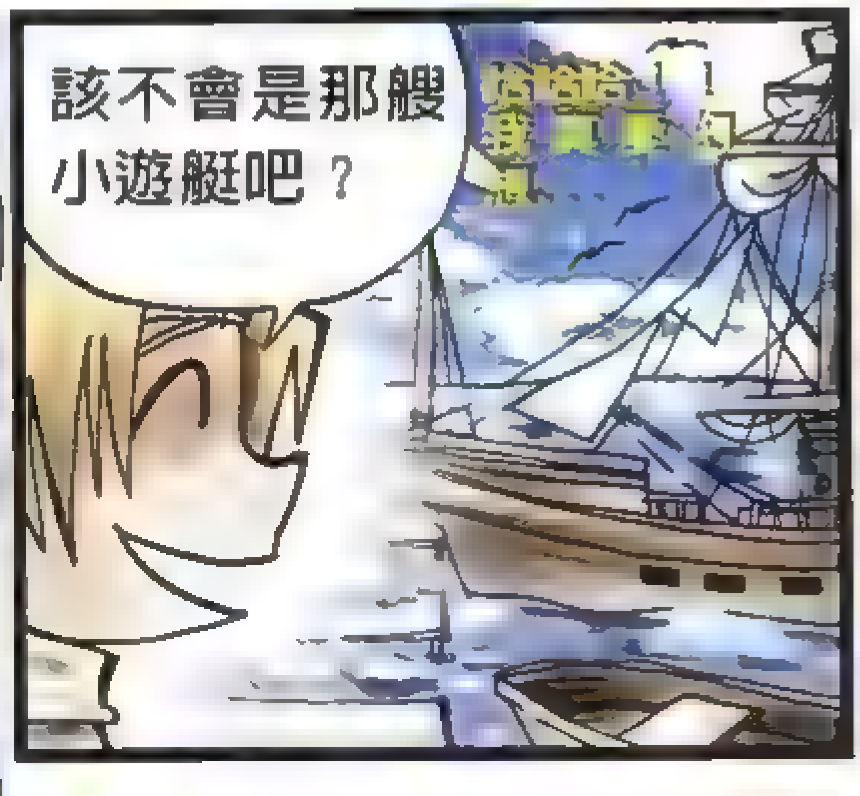
安德列斯王國
VOL. 19 西卡隆之墜落

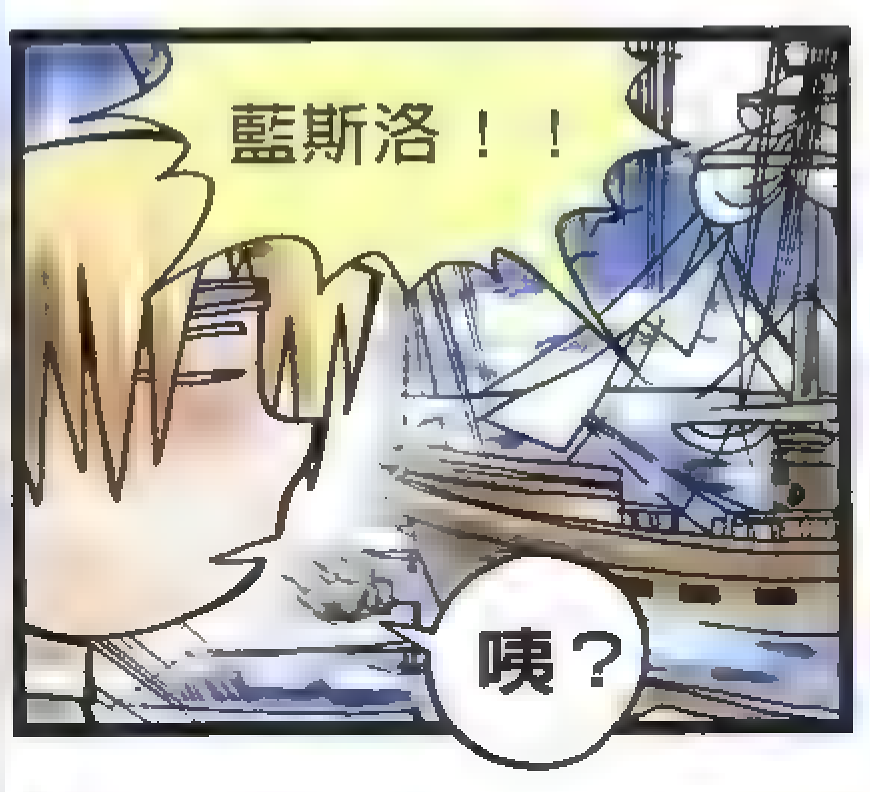
comic by 月藏

呼~!!
呼~!!

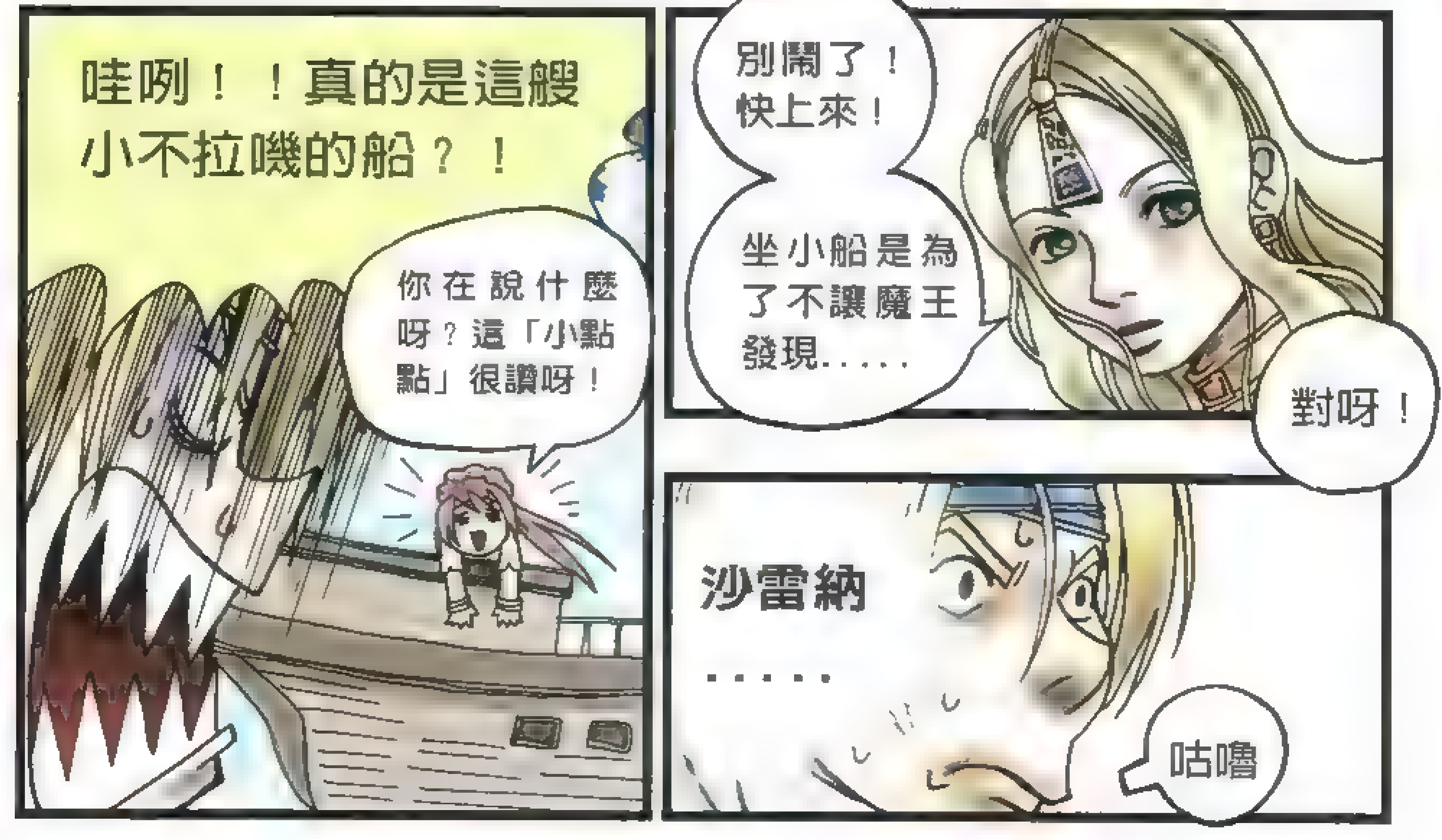

安德烈斯王國
--拉德琵港口

奇怪，不是約好在這邊集合嗎？
怎麼都沒看到什麼大船.....


該不會是那艘小遊艇吧？


藍斯洛！！
咦？

藍斯洛！！
這裡！！



哇咧！！真的是這艘小不拉嘰的船？！
你在說什麼呀？這「小點點」很讚呀！
別鬧了！快上來！
坐小船是為了不讓魔王發現.....
對呀！
沙雷納......
咕嚕

？

怎麼了嗎？

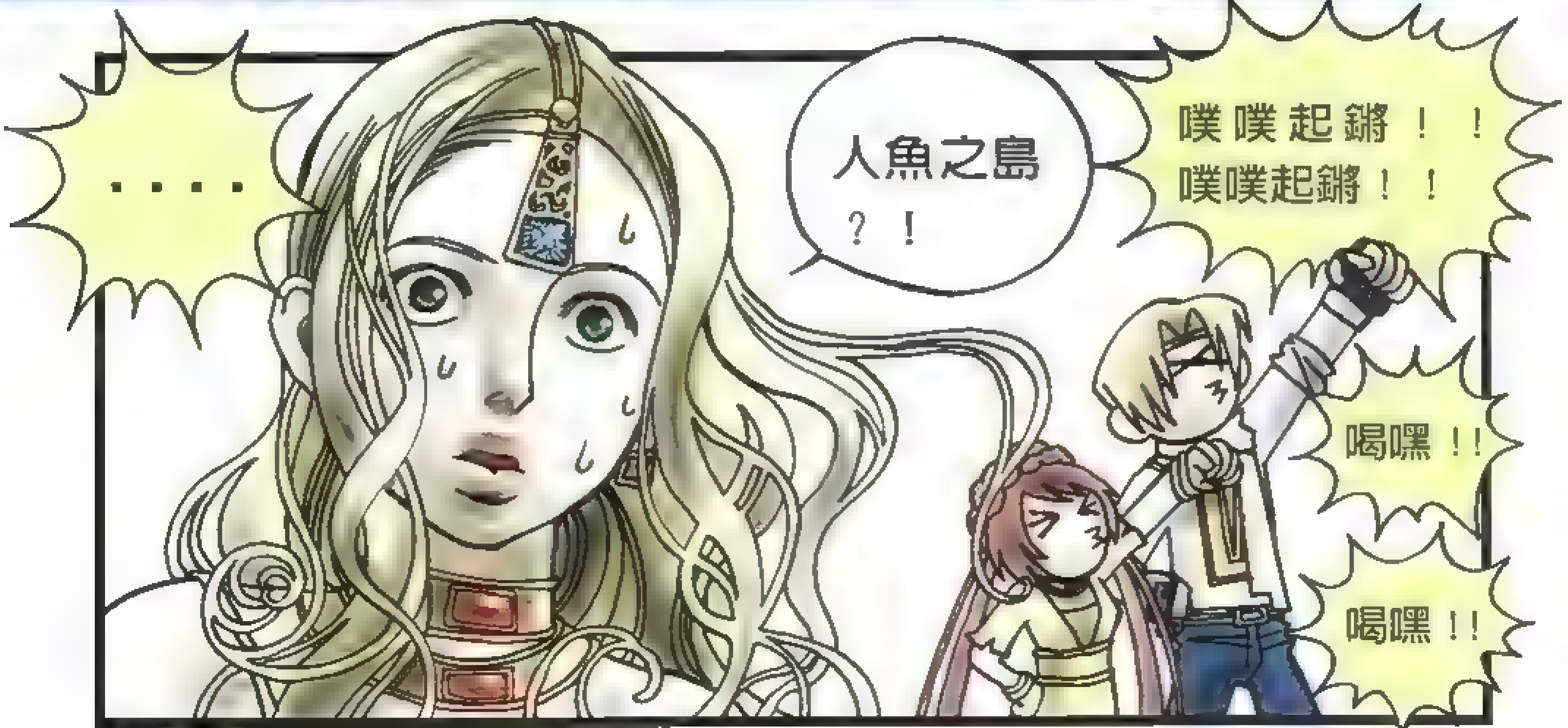
真是太太太
SEXY啦！！

藍斯洛

魔王你死定啦！！
英勇的蕾蕾船長馬上要來打你的小屁屁！！
我們要先從這裡，經過里希約海峽到達這裡...
......

那個海峽，...又被稱為

人魚之島！！



這...這票人會是西卡隆王國的救兵？好像很靠不住....到底西卡隆王國能不能脫險呢？下一期，冒險即將展開.....

1910
FIRE
CHIEF
英雄
MONTE CRISTO

注意事項 1、本活動一張發票只能參加一次。 2、本活動僅受理於7-11購買的「仙境傳說」任一產品或「統一果漾天然水」任一口味飲料之發票，不合格者恕不受理。 3、中獎者之發票，若沒有附回郵5元+信封，恕不另行寄回。所有發票將於活動結束後全數銷毀。 4、中獎名單將於93年2月18日公布於RO官網。 5、贈品以實物為主。 6、本公司保有更動獎品或更改活動細節之權利。 7、本活動至93年1月31日止，中獎者須於2月10日前填妥填寫得獎資料，連同發票寄回公司認證。115台北市南港路二段95號8F 遊戲新幹線「仙境果然不一漾」活動小組收（郵戳為憑逾期恕不受理） 8、獎品寄送時間：93年2月

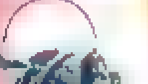
顛覆傳統、狂野調教
黑獄
最辣、最激、最黑暗
全新互動式調教！！
在這，只有你說的才算數…
伊思儷自製調教遊戲再掀高潮
『黑獄』：存在另類空間中平行世界的思想勞改監所，專責改造反叛社會制度的叛逆女子。
你就是『黑獄』神祕『調教員』，負責28天內調教迷途少女成爲美貌、性感、技巧、慾望四者兼具的女人，重返社會服從男人、侍奉男人，成爲男人不折不扣的女奴！
伊思儷超媒體
全省燦坤3C、順發3C、明樣3C、有樂GAME、光南、三井各大電腦賣場及全家、O.K、萊爾富等便利商店均售

夏色☆こみゅにけ～しょん

每次在玩完橫田大師的作品後總不免會有妄想，要是真的在現實中讓本詩人遇上這樣的情節該有多好。唉，想歸想，還是乖乖寫稿卡實在……

● Terios
●作業系統：J Win98 Me 2000 XP
●價格：￥8800　●區別：18禁

http://www.terios.net/

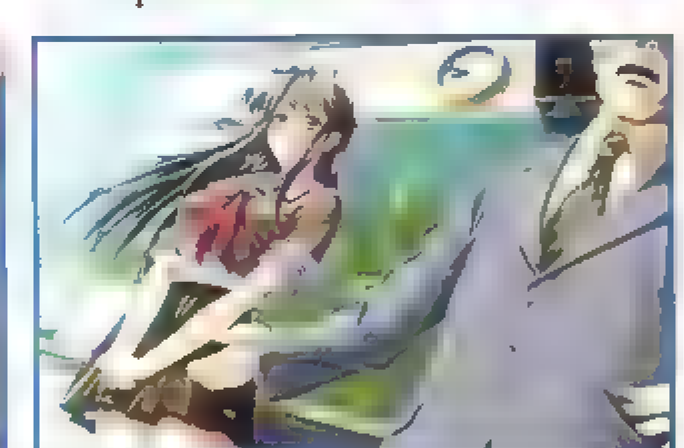


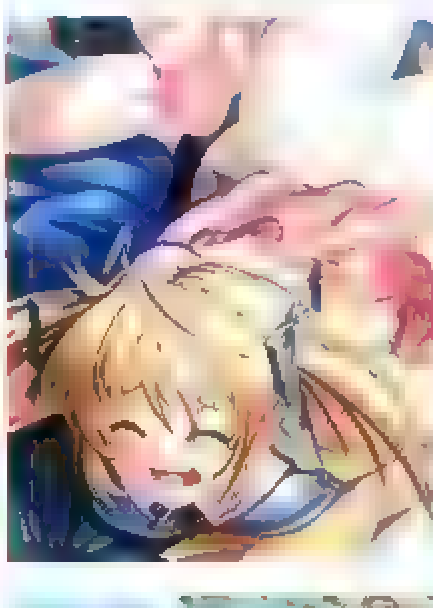
東洋觀測站

與戀人同居的心跳體驗

鹿島直人與月島千夏是自幼在鄉下比鄰而居的青梅竹馬。在某一個夏日，飛舞著螢火蟲的河畔，兩人互相確認了彼此的心意，但是這對年輕的戀人，終將還是必須面對分離的一天。隨著鹿島一家的搬家，這段純純的戀情也就變成了分隔兩地的遠距離戀愛。

在接近暑假前的某一天，直人突然收到了千夏寄來的一封信，告訴他今年二人將可以有一個最特別的暑假。而就在千夏前來他家居住的這段期間，正好也是直人雙親前去海外旅遊的日子……感謝上帝，這一切不是太美好了嗎？正當打著如意算盤之際，家裡突然來了一位自稱接受父親所託的傲慢高壓家庭女教師—瀨尾明日香，頓時讓直人的心涼了一截，浪漫優雅的生活轉眼將成為泡影。然而事情還不止於此，就在幾天之後父親知會又有一位遠親的女兒、相當於是妹妹般的星乃津加奈要前來家裡借住，這下直人的夢想可就更是雪上加霜了。到底直人與千夏的戀情在這個暑假裡能否有所突破？那就得看玩家你如何善用這個暑假裡的每一日了……。



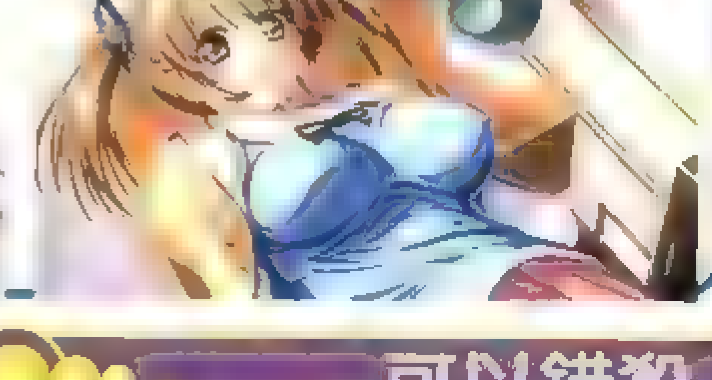


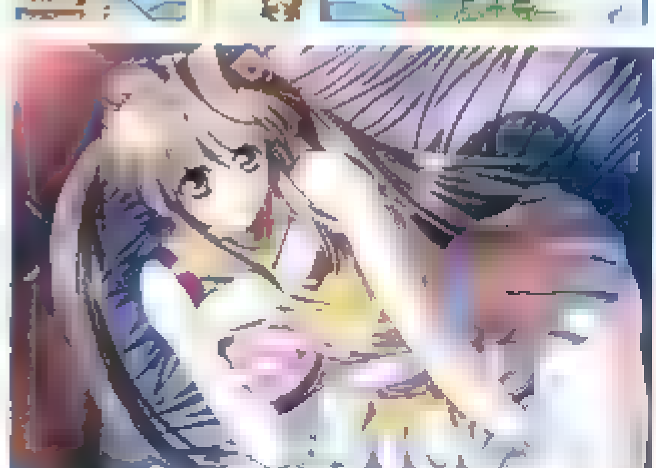
回收事件的真相

簡單快適的遊戲系統

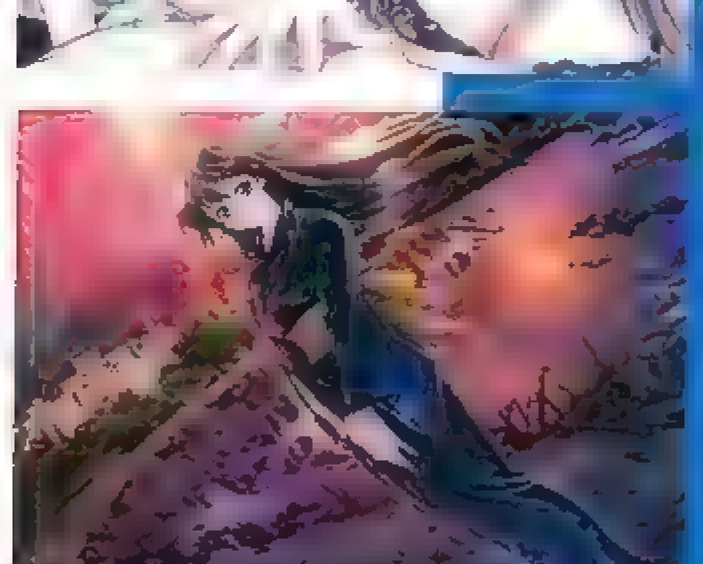
在遊戲系統上，本作雖仍是屬於Terios所拿手的多線ADV形式，但在玩法上加入了許多要素與創新，絕非單憑幾張美麗的CG就應付了事，這也是近來Terios的作品能夠大受好評的重要原因所在。基本上這部作品承繼了該公司以來的快適、簡單、安心等遊戲特色，遊戲期間為時一週，每日由朝、晝、夜等三個部份所構成。朝與晝部份遊戲的目的，就是在地圖模式上搜尋探索情報，在關鍵的時間遇見關鍵性的角色（比如鄰居龍堂牙子，或是把馬高手久遠聖司等等）可以意外獲得攻略的情報或道具。至於夜間，當然就是實踐這些理論的時候，當然老中青悉聽尊便，其中對於女主角千夏的處理算是比較特殊（或者該說是額外的服務），會進入所謂的「夜這模式」，依興趣度、主角的體力來選擇行為，但說穿這邊只是在收集圖檔而已，本身與遊戲攻略並無直接的關連。

至於要解開某些新動作的封印，就如上述所說，要入手某些關鍵道具才行哦！雖然說這部作品的玩法極為簡單容易上手，但這可不代表會讓你在攻略上一帆風順，事實上這也是Terios在遊戲上所堅持的特色，習慣它、就會喜歡上它。





可以錯殺 不能放過



同人誌即賣會をやろう！

能夠扯上這個題目，證明Cyc還不算太傻，但至於實際表現到底如何，那就得看它自己的造化了。基本上這是一款高自由度的戀愛SLG，即使淺嚐可能無味，錯過卻也未免可惜。

Cyc Soft

●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP
●價格：￥8800　●區別：18禁

http://www.cyc-soft.co.jp/

不甘心買米，乾脆自己種田？

遍布日本全國、幾乎每個月都有舉辦大大小小的特殊漫畫文化活動，那便是「同人誌即賣會」。所謂的同人誌是指由非正式出版的漫畫團體所推出的集體創作，除了相互交流之外，當然就不免會有商業的販售行為。其中比較為人所知的大型活動，則是每年十二月在東京有明Big Sight所舉辦的『冬コミ』盛會等，而伴隨著這樣的活動，另一項產物便是大家所熟悉的Cosplay。

故事主角亮司，正是一個如此熱衷於同人誌即賣會的青年，一年到頭總是追著活動到處跑，直到某一次參加了某個大型的即賣會，因為細故與工作人員發生了口角，因此被逐出了會場。忿忿難平的亮司，當下就起了一個宏願：「絕對要靠自己的力量，辦出一個全日本最棒的同人誌即賣會！」，雖然如此，對於毫無經驗的他需要面對的是堆積成山的問題，諸如沒有買賣業績、沒有團體肯捧場參加、也缺乏資金等等。幸好就在此時，亮司的熱忱感動了有豐富舉辦經驗、同時又願意與他一同追尋理想的沙惠理，在她的協力下，朝目標理想又邁進了一大步……。

▲選擇辦展的場地和日期，注意可別跟其他展撞期喔！

▲這是什麼遊戲的Coser呢？！

▲老套的相撞邂逅

▲大家說搶呀！想不到會這麼大受歡迎

似曾相識的遊戲題材

策略經營和策略養成的分別

先從《Comic Party》談起好了，該作對於同人誌製作的流程可說是描述得非常詳盡(同時玩家也必須參與)，從取材、印刷、制作執行等都要由玩家自行包辦，練習畫技之外也有必要的出勤打工等等，每完成一項都會增加其相對應的參數與屬性。相較之下，《同人誌即賣會をやろう！》就顯得簡略得多了，在本作中關於同人誌製作相關的這塊領域可說是完全沒有觸及，遊戲的重心完全擺在銷售這個環節；換句話說，若前者是『策略養成』，那麼後者就算是『策略經營』。

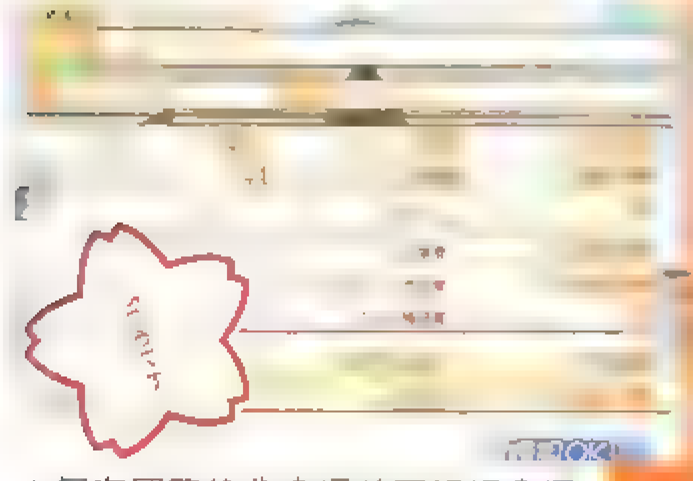
雖然說是經營，但這部作品的玩法其實很簡單，玩家所要決定的就只有選擇租用場地、相關事務處理、宣傳廣報活動、人員訓練及招募工作夥伴等幾個簡單的選項而已。畫面左端有一個不斷捲動的活動日程表，其實功用也只有美觀與提供備忘而已，至於進到了活動開始畫面之後，玩者也就只有袖手旁觀的份了。但特別要注意的是中場時刻，此時也是遊戲中事件爆發最多的時段，許多重要的角色會在此碰頭，要確切把握稍縱即逝的機會，此乃足以左右結局發展的關鍵。雖然基本流程看來輕鬆，但玩過後你就會發現，要賣到賺錢可不是件容易事喔！

▲玩家做的就是在經營層面的思考

▲給你的禮物～

▲開展時的人潮多寡就只好聽天由命了

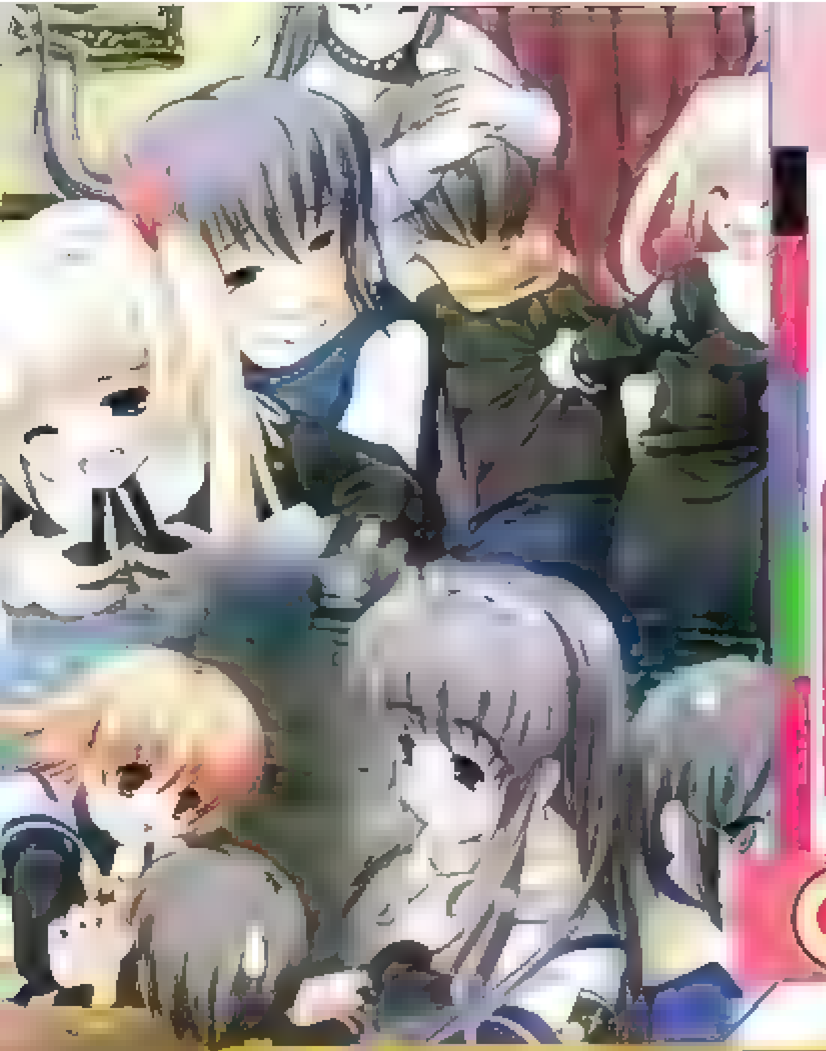
▲超厲害的抓娃娃技術



▲每次展覽的收支損益要好好拿捏

▲平平十六歲，大小差這麼多！

只差在精緻度上的臨門一腳



Clover Heart's

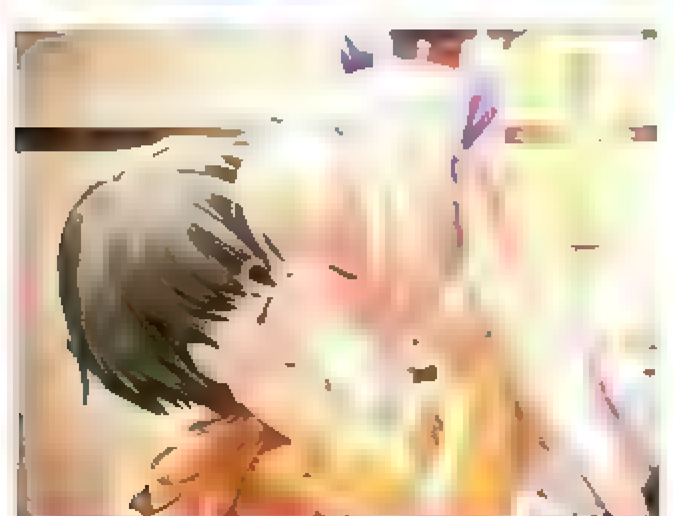
男女主角都是雙胞胎、四人份的視點相互交錯，打造出這部頗有特色的AVG。若要說它輕鬆，劇情的描述其實又有點嚴肅，這種奇特怪異的感覺，務必請你要來親自領會。

ALcot	作業系統：J-Win98/Me/2000/XP
	價格．￥8800　區別　18禁

http://www.alcot.biz/

在歲月中萌芽的愛戀

在飄散著異國風味、居高臨下可以見到海邊的港町小鎮上，座落著一幢漂亮的洋館，裡面住了一對雙胞胎兄弟--南雲美月與南雲白兔。這對雙胞兄弟外貌看來雖然相似，但卻有著截然不同的性格：哥哥白兔性格溫厚而內向，而弟弟美月卻是高傲而輕浮。由於他們的外交官父親長年在海外赴任，因此父子之間的家族感情其實並不親近。就在某一天，這位外交官父親突然從俄國帶回了一對父母雙亡的日俄混血雙胞姊妹--御子柴莉織和御子柴玲亞回家寄宿。無獨有偶地，這對姐妹同樣有著不同的性格，姊姊莉織內向而思緒豐富，而妹妹玲亞則是天真浪漫且好奇心旺盛。就這樣，這兩對雙胞胎在同一屋簷下展開了新鮮奇妙的新生活，而在「兄弟」、「家族」、「過去」之間，等待著他們四人的，又是怎麼樣的未來呢？



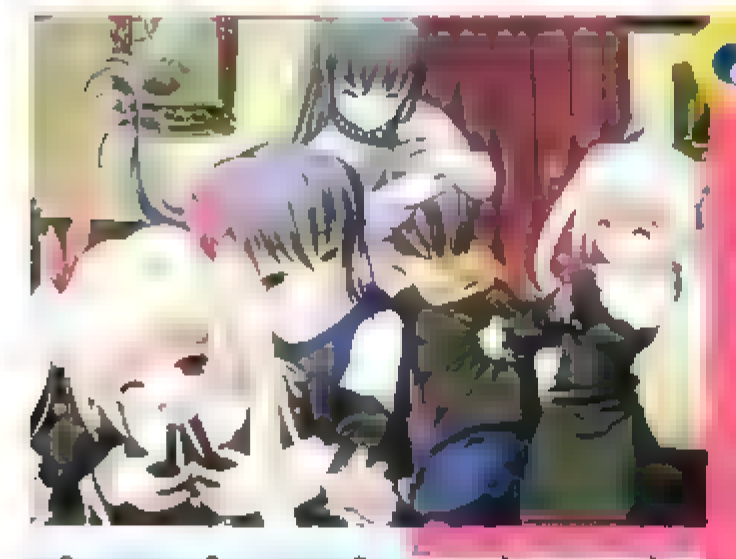
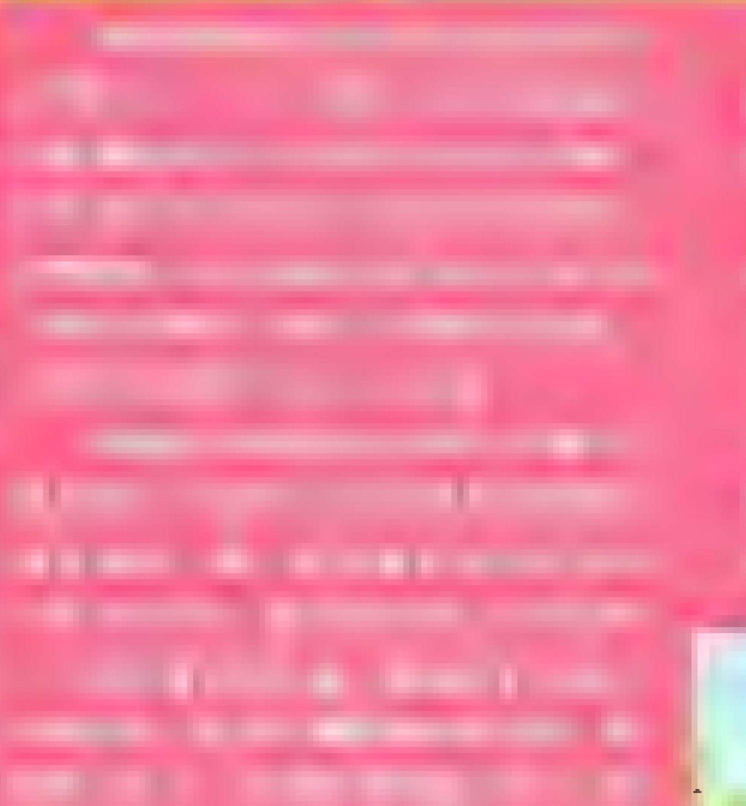
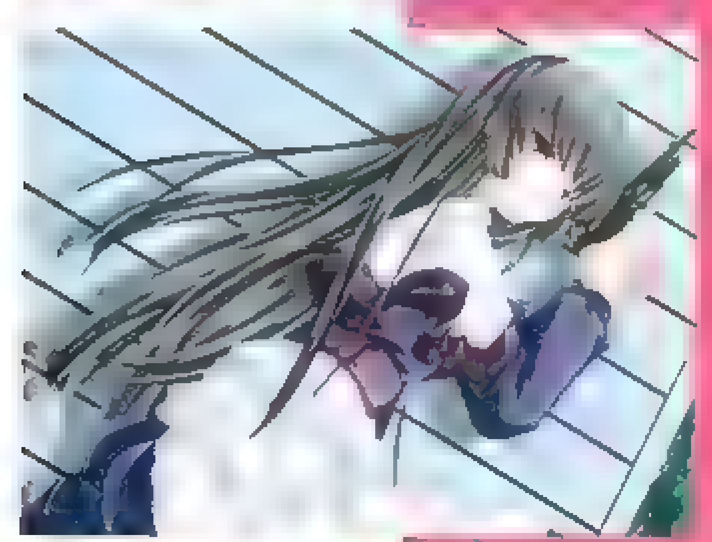
源自於《月陽炎》的開發血統

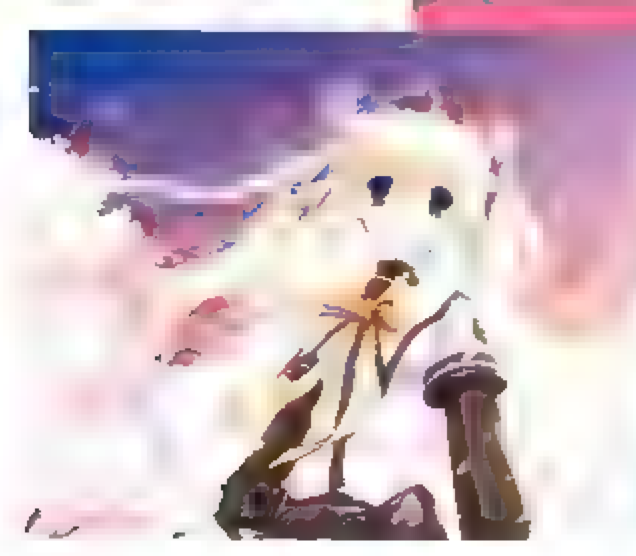
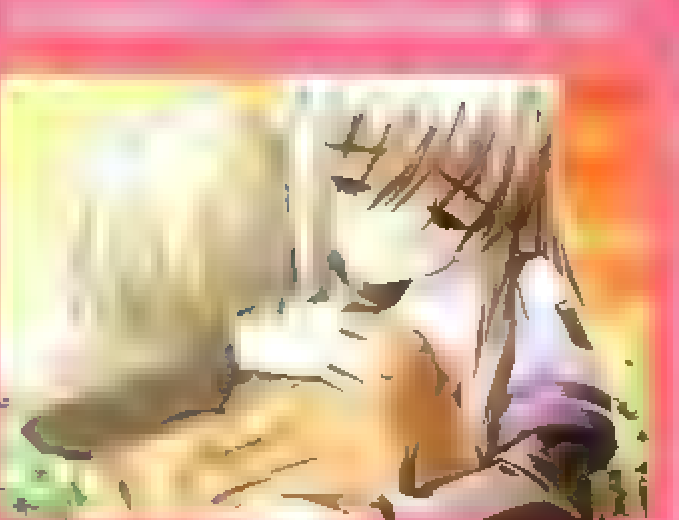
充滿躍動感的對話系統

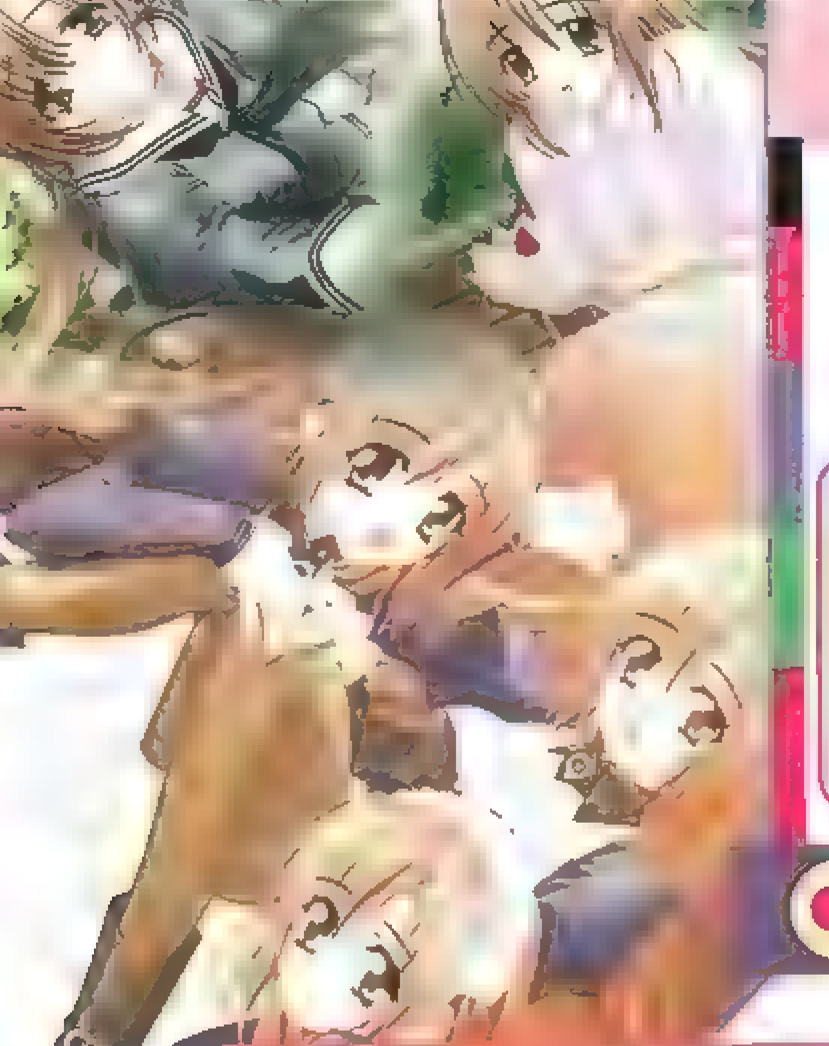
華麗的畫面效果呈現，是本詩人進入遊戲之後的第一個驚奇所在。以「幸運草」為主題來設計的介面相當美觀簡潔，而對話的表現更是這部作品特別之處。一般文字敘述的訊息當然還是固定在畫面下方沒錯，但是當對方說話時，文字的欄位則會隨著對方的姿勢、身高的高低在臉部的下方出現，換句話說，彼此對話時文字的訊息是會跳來跳去的，這麼一來不但分得清楚是誰在開口說話，同時也像看漫畫書般更具躍動感。

另外在系統上還有一項設定可以開啟，那就是當談話對手站在畫面的偏左或是偏右邊時，兩邊喇叭出來的聲音大小比例也會自行調整，這就有點像是虛擬的聲音定位，讓遊戲過程更具臨場的體驗感。雖然這部作品的攻略談不上簡單，但在辛苦完成一次之後，就會出現章節選擇的選項，玩家就可以依喜好跳著來看，另外就如同《月陽炎》一般，也有「Extra Story」的部分喔！圖形與事件回收的瀏覽介面設計的相當有巧思，不過實在巧得有點過了頭，讓人搞不清到底哪些是前後關係，所以在視覺與功能的平衡取捨上，是這部作品稍為薄弱的一環。

手足雙胞間的牽絆與糾葛



Arabica

我的天啊，喜歡的人竟然一下變成了三隻，還是亂槍打鳥，隨便給我中一隻都行啊～。極具誘惑的關係設定，超美形的角色造型，竟然都給集中在這間小小喫茶店裡。先生，你要單點哪位？還是先進來看看菜單吧！

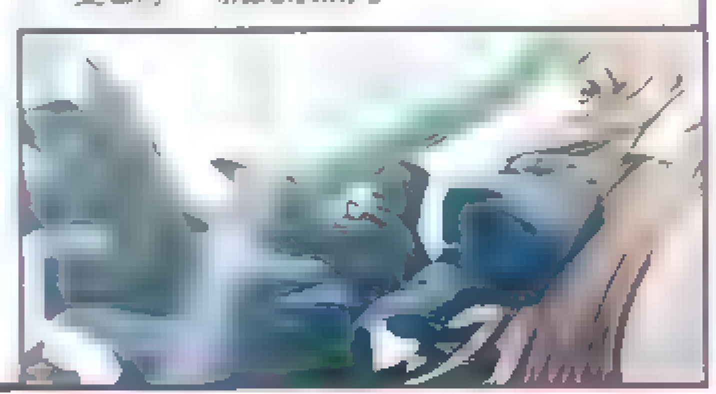
Active	●作業系統：J Win98/Me/2000/XP	●遊戲類型：AVG
	●價格：￥8800　●區別：18禁	●評價

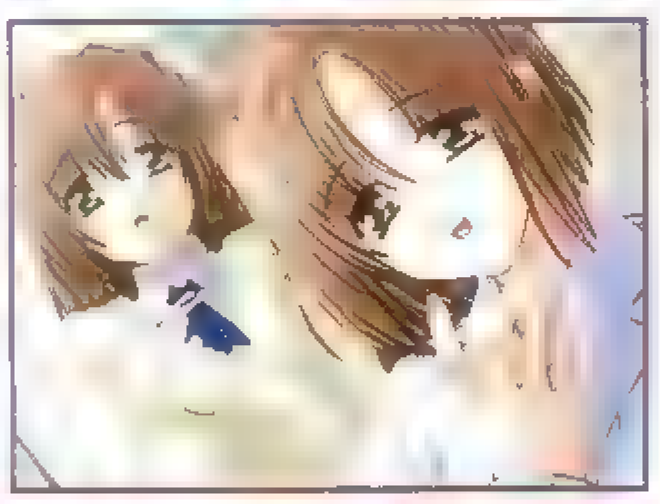
http://www.active-soft.jp/

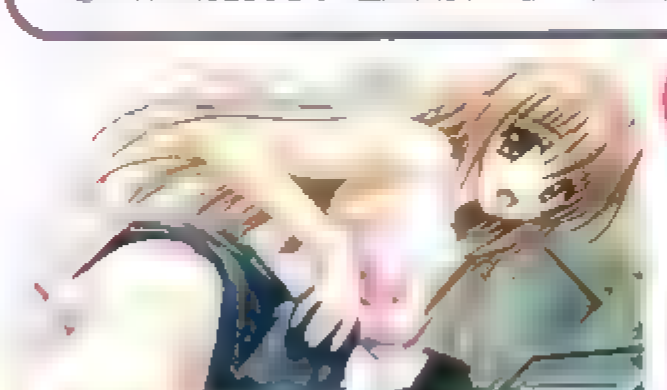
拯救喫茶店大作戰！

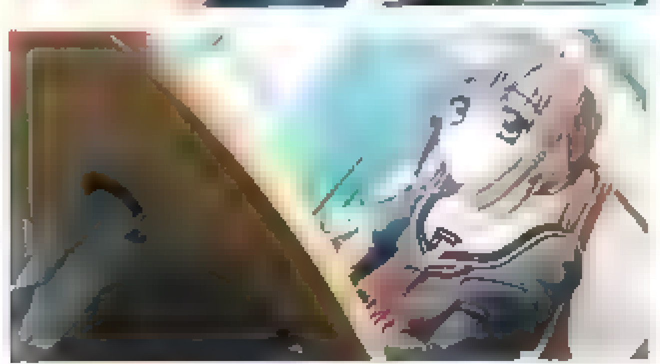
平凡的大學生十津川准一，某日心不在焉閒晃時突然從高處墜落，雖然自己幸運毫髮無損，不過卻壓傷了一位路過的女性--澤良宜久留美，並將她送到了醫院。所幸久留美在檢查過後沒有大礙，不過卻必須住院幾週，在聽到消息後久留美臉上出現了難為之色，原來是她所經營的咖啡店可能必須因此而面臨停擺的命運。此刻久留美的女兒也前來探病，脫俗的容姿讓准一一眼就為之傾倒，因此二話不說，便自告奮勇要去她的店裡幫忙。

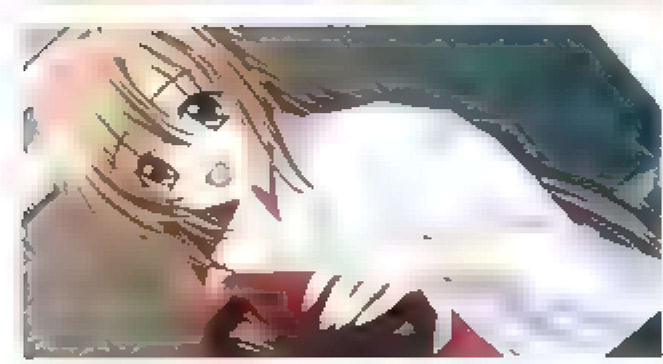
在說服久留美自己有豐富的打工與廚房經驗之後，抱著不安的心情來到店裡，果然見到了久留美的女兒，不過不是一位，而是三位--三個長得一模一樣的女兒！長女澤良宜未織女代母職，有強烈的責任感；次女澤良宜晴在附近的神社打工，喜歡突顯自己，最討厭別人拿她與姐妹比較；三女澤良宜幾乃則是人稱小惡魔，擁有一付惡毒的舌頭。就這樣以喫茶店為舞台，三位性格截然不同的姊妹間的戀愛故事，就此展開了……











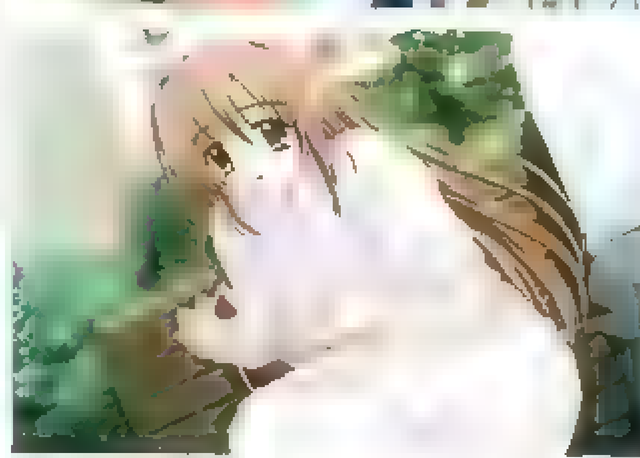
名稱其實就是咖啡事典!?

[illegible]蓋（這一好像在看料理東西軍）。另外這家店的命名「Ca[illegible]也是三大品種其一，而最後一種的名字「Arabica」也有在遊戲之中提及，所以基本上在這部作品中彷彿可以聞出濃濃的咖啡香，也不難想見製作者對咖啡熱愛的程度，所以從這樣的角度來看待這部作品，[illegible]到許多意外的樂趣。

峯良宜家三姊妹分身術

既然這是一部以喫茶訴求的作品，那麼在聲光各方面，就不能不多做上一些修正與配合。首先在系統介面上，為了突顯浪漫休閒的主題，因此少量使用復古花紋裝飾邊邊，讓整部作品充滿著洋化的裝飾風格。然這樣的題材很容易就讓人聯想起同樣是以速食店打工為主題的《Pia Carrot》系列，不過本作所走的只是單純的AVG，並沒有包含養成與模擬的要素。

由於這部作品與該公司既往所有的作品一樣，在玩法系統上實在是說不上有什麼特出之處，所以只能在劇情上來多玩些把戲。這回劇情的最大賣點，就是關於這三位姊妹從外貌上實在是無法分辨誰是誰所發生的趣事，尤其是在同時穿上制服之後，而面對心儀的那位是否可能因此而表錯情？抑或者某一位也有假扮成某一位的可能性……這樣的遊戲樂趣，就留待給你來探索了。



享受平凡之中的樂趣

說句老實話，這部作品的劇情效[illegible]統其實並不突出，但是其[illegible]

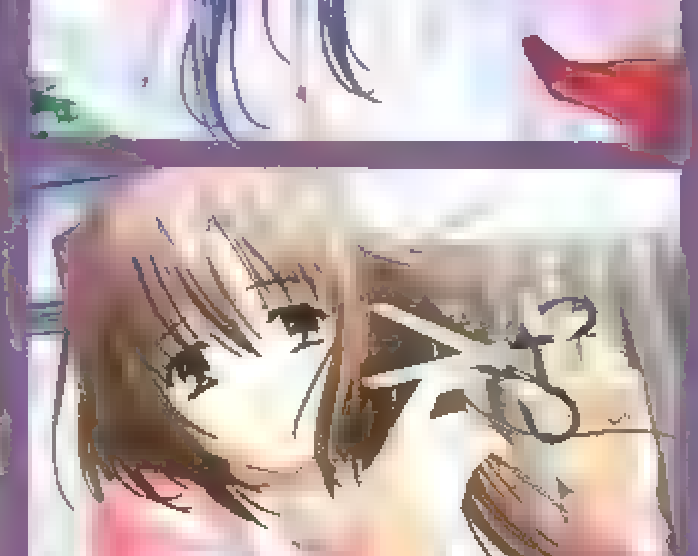
[illegible]

[illegible]作的九郎乃先生出任，大家可以明[illegible]看出九郎乃先生的表現真是一部[illegible]部，到本作已可稱是達到成[illegible]遊戲中登場的女子包含這峯良宜[illegible]內共計達九人之多。[illegible]

[illegible]

[illegible]硬體音源器來讚息。除此之外，語音也[illegible]全，在聲優群的精采演出之下，讓玩家體會到三姊妹不同的性格表現(也只能藉此分辨？)。

以休閒氣氛的角度來看[illegible]》絕對算得上是部值得一玩[illegible]雖然仍舊無法跳脫傳統的[illegible]在編劇、製作上的用心，還是能讓它保有著水準以上的表現。你不妨泡杯咖啡在手邊，讓[illegible]香氣陪您悠閒地渡[illegible]



仙境同盟會

仙境同好的發言所

仙境物價大調查

第三分流由於人數較少，相對地物價也較為便宜，一般來說約為第一、二分流物價的80%～90%，越便宜的東西價格則越為接近。

卡片

披肩類

獸人戰將卡	[illegible]
傀儡娃娃卡	[illegible]
蛇女伊絲卡	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

配件類

克瑞米卡	8萬～[illegible]萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
溜溜猴卡	[illegible]萬～[illegible]萬
邪骸海盜卡	50萬～60萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

鎧類

[illegible]卡	60萬～70萬
沙漠幼狼卡	15萬～25萬
大嘴鳥卡	60萬～80萬
野豬卡	[illegible]
[illegible]卡	[illegible]
卡那多斯卡	15萬～25萬
[illegible]卡	[illegible]
[illegible]卡	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
帕沙納卡	750萬～800萬

武器類

巨蟻卡	[illegible]
大嘴鳥蛋卡	[illegible]
青蛇卡	[illegible]萬～[illegible]萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
食人花卡	5萬～[illegible]萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

帽子&頭盔類

[illegible]	[illegible]萬～7萬
[illegible]	[illegible]萬～50萬
夢魘卡	[illegible]萬～50萬
[illegible]卡	50萬～65萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]卡	1.8億～2億

盾類

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
草精卡	950萬～1000萬

武器類

[illegible]	[illegible]
邪骸獸人卡	95萬～130萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
長舌卡	[illegible]萬
[illegible]	[illegible]

武器

雙手劍

[illegible]	[illegible]
雙手重劍 2	50萬～60萬
十字巨劍	60萬～80萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
巨大雙手劍	200萬～250萬

短劍

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
+10[illegible]劍 4	80萬～120萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

杖

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

靴類

[illegible]卡	130萬～135萬
木乃伊犬卡	80萬～[illegible]00萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
月夜貓卡	2.4億～2.6億
[illegible]	[illegible]

武器

單手劍

[illegible]	[illegible]
獸人之劍	48萬~62萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

弓箭

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	175萬~190萬
盜賊之弓	100萬~200萬

斧

+8鋼斧	25萬~30萬
雙手斧(2)	30萬~35萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

錘

[illegible]	[illegible]
秘銀長錘	360萬~390萬
黃金之錘	300萬~330萬

防具

披肩

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
伯爵斗篷	30萬~50萬

盾

[illegible]	50萬~60萬
[illegible]	41萬~6[illegible]萬
[illegible]	25萬~3[illegible]萬

矛槍

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
死神之鐮	[illegible]
[illegible]	[illegible]
覇尼爾長矛	80萬~100萬

書籍

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

鎧

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
毛皮大衣	30萬~50萬
[illegible]	[illegible]
秘衣 美德	1500萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

靴

[illegible]	30萬~35萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

拳刃

[illegible]	370萬~395萬
+8[illegible]拳刃	780萬~800萬
秘刃 [illegible](1)	40萬~50萬
火靈拳刃	[illegible]
水靈拳刃	850萬~900萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
颶靈拳刃	2[illegible]萬~40萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

配件

[illegible]	[illegible]
髮夾(1)	25萬~33萬
[illegible]	35萬~50萬
[illegible](1)	780萬~850萬
智力耳環	70萬~83萬
智力耳環(1)	2800萬~3200萬
皮帶	30萬~35萬
神射手套	280~350萬
[illegible]戒指	175萬~210萬
力量戒指	45萬~66萬
力量戒指(1)	350萬~360萬
幸運項鍊(1)	190萬~250萬

道具

道具

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

頭飾

頭飾

名稱	價格
[illegible]	17萬~25萬
花冠	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	170萬~180萬
圓帽(1)	100萬~120萬
頭箍(1)	80萬~100萬
[illegible]	180萬~250萬
粉紅髮圈	40萬~65萬
[illegible]	100萬~150萬
小丑帽	250萬~270萬
[illegible]髮圈	20萬~25萬
海盜頭巾	100萬~120萬
兔耳髮圈	230萬~250萬
天使髮圈	3550萬~4200萬
[illegible]	1600萬~2000萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
耳機	65萬~80萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
紳士帽	280萬~300萬
牛仔帽	350萬~380萬
后冠	9000萬~1億
皇冠(獸冠)	1.15億~1.30億
黃金冠冕	280萬~320萬
首領冠冕	3000萬~4000萬
[illegible]	1.1億~1.3億

頭飾

名稱	價格
[illegible]	[illegible]
羽毛帽	500萬~550萬
[illegible]	210萬~250萬
[illegible]長帽	800萬~950萬
黃金帽	205萬~300萬
[illegible]	[illegible]萬~620萬
[illegible]帽	130萬~200萬
[illegible]	800萬~900萬
骨製頭盔	1100萬~1200萬
眼罩	330萬~360萬
[illegible]頭飾	200萬~250萬
[illegible]	100萬~110萬
野人面具	100萬~150萬
劍士頭飾	15萬~25萬
舞會面具	28萬~35萬
[illegible]面具	40萬~45萬
[illegible]	550萬~600萬
[illegible]	165萬~200萬
[illegible]	110萬~130萬
[illegible]	1[illegible]萬~2[illegible]萬
[illegible]	430萬~480萬
寶石頭盔(1)	110萬~140萬
眼鏡(1)	1億~1.5億
墨鏡(1)	1.3億~2億
妖道帽	29萬~43萬
天使頭盔	450萬~520萬
人面[illegible]帽	170萬~200萬
[illegible]帽	150萬~180萬

頭飾

名稱	價格
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
天線帽	600萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
惡魔之冠	150萬~160萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
歌劇之魂假面	1000萬
迷你眼鏡	180萬~250萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
金屬頭盔(1)	430萬~500萬
礦坑安全帽	800萬~850萬
[illegible]	[illegible]
出遊帽子	[illegible]萬~3000萬

※以下價格均為一般流通價，實際價錢還是以遊戲中露店的價格為主，價格會時時更新。
本次參考伺服器為 Loki-1。
參考時間 12月12~14日。

插卡&製作屬性

裝備

閃爍的髮夾 [illegible]卡	120萬~130萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
月光的髮夾 [illegible]卡	800萬~870萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
+8屬性雙刃短劍	80萬~100萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
二級強化屬性雙手斧	250萬~290萬
[illegible]	[illegible]
屬性大馬士革短劍	150萬~180萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
屬性雙刃長戟	250萬~300萬
[illegible]	[illegible]

仙境

新二轉職業

詳細技能配點法

賢者、吟遊詩人&舞孃、煉金術師篇

新二轉職業已於12月18日開放，想必有許多玩家對於衆多各職業的新技能到底實用性如何？要怎麼配技能點比較有效益等等的問題相當感興趣吧？！這次就再把上期沒有介紹到的賢者、吟遊詩人&舞孃及煉金術師三種職業的分配方式詳加說明。關於配點方式是阿雷斯我考慮過後的配點，對於配點方式覺得有改進空間的話還請Mail過來一起討論喔^_^！或是直接把自己的分配心得投稿在旅店專欄讓大家參考

（Mail請參閱「漫遊者旅店」專欄）

仙境同盟會

賢者技能配點

賢者的主要技能就是各屬性領域以及武器屬性附加，也是賢者存在隊伍中的意義。由於賢者的攻擊技能很少，只有個「崩裂術」能派上用場，勉強要說的話，「自動施法」也算是個被動式攻擊技能，比起巫師各種大法來說，會想練賢者的人幾乎佔少數，所以可以預見的是賢者在組隊時的搶手度。在升上賢者之前要注意一點，務必在一轉階段就要將「火箭術」、「冰箭術」、「雷擊術」及「石化術」各分配1點，以配合這些屬性技能，除非是不想修練該屬性的技能才放棄該屬性的前置技能。

屬性系賢者

建議配點法

進化之書	LV5
風屬性附加	LV5
水屬性附加	LV5
火焰屬性附加	LV5
地屬性附加	LV5
風元素領域	LV5
水元素領域	LV5
火元素領域	LV5
地元素領域	LV5
取消施法	LV1
自由施法	LV3

總合JOB LV50

進化之書LV5→風屬性附加LV2→火焰屬性附加LV2→水屬性附加LV2→水元素領域LV3→風元素領域LV3→火元素領域LV3→地元素領域LV5→水元素領域LV5→風元素領域LV5→火元素領域LV5→風屬性附加LV5→火焰屬性附加LV5→水屬性附加LV5→地屬性附加LV5→取消施法LV1→自由施法Lv3

這類型賢者完全是以四種屬性的輔助技能為主，完全沒有任何二轉的攻擊性技能，攻擊方面只能仰仗一轉時的攻擊技能，而這些輔助技能在對於組隊或是攻城時都會有所助益。在組隊時，「屬性附加」的技能可以讓隊伍中的打手提高對怪物的攻擊力，再配合上自身武器上的種族、屬性插卡，更可以將攻擊的威力提高至2~5倍，當然這也要所打的怪物剛好能剋到。而在攻城時也能對於身穿幽皮衣或聖皮衣的敵人進行攻擊，而這也使得這類裝備的實用性又更略為降低。不過要注意的是，一旦附加上屬性之後，效能將會持續20分鐘，在時間未到之前將武器扒下的話，附加的屬性效果將會消失，這點要注意一下，屬性礦石的消耗也是注意重點之一。

關於元素領域方面，「風元素領域」可以增加風屬性人物的迴避率（最高15）；「火元素領域」可以增加火屬性人物的攻擊力（ATK，最高增加50）；「水元素領域」可以增加水屬性人物的最大HP（最高15%），以及提供巫師能有施放強力「水球術」的媒介，這裡頭除了讓巫師施放「水球術」的效果之外，其他增加人物能力的效果在使用上並沒有那麼方便，因為人物要去"配合"屬性，勢必得在衣服上裝備改變屬性的卡才能獲得那效果，除非是在刻意準備下，不然是鮮少有人會這麼裝備衣服上的卡片的，這在組野團時能派上的用場可能就大打了折扣。而當水風火三種元素領域都修練了LV3的情況下，就可以習得「地元素領域」的技能，這在用於攻城時可以使得在這區域的魔法通通失效，在法師守城的優勢下，這技能的使用性也會顯得更為重要，只是在組隊[illegible]就沒什麼效果了

魔術系賢者

這類型的賢者技能方面除了「地震術」和「崩裂術」之外，幾乎等於是全修了，也依然有著全修的缺點—不專精，不過因為大部分的技能都是屬於輔助性，在組隊上還沒什麼大問題。主要的目的就是修練到「隨機技能」，這也是為什麼會取名為「魔術系賢者」的原因，因為會變出什麼技能在事前都是不確定的，就像變魔術般處處充滿驚奇！「隨機技能」是可以在使用時從所有職業的技能中隨機挑出一種使用，只是在沒有裝備該武器的的情形下，並不會出現該技能的效果，只會出現該技能的名稱。例如「露天商店」，用是用出來了，可是哪來的手推車讓你擺貨物；「二連矢」也沒有弓箭來發射，所以是一種賭博性質高的技能。而這技能的重點並不是在這些其他職業的技能，而是這技能獨有的13種技能效果（請參照附表），只是在加起來眾多職業的技能裡頭要出現這13種出現機率不高的技能，機率是偏低了點。假設所有的職業技能有100種，加上這13種的話，出現機率該是13/113，但實際上不是，有可能是到達13/500或是13/1000這樣的比例，且有用的效果也沒幾種，算是期待度100%但實用度10%的技能。使用上需要耗費魔力礦石的問題能解決的話（蜂后卡或是吟遊詩人&舞孃的合奏技能「騰蝶之所」），倒是可以在一般的地圖慢慢的放，直到出現這些特殊技能，像是將小怪物變化成MVP的「強化」；跟枯樹枝有同樣效果的「召喚」，自娛娛人的效果倒還不錯。

如果想強化賢者在攻擊方面效果的話，倒是可以「自由施法」學到LV4、「隨機技能」學到LV5就好，把剩下的6點點1點在「地震術」，剩下的5點通通投資到「崩裂術」上頭，增加打怪時可用的攻擊技能。

建議配點法

進化之書	Lv5
風屬性附加	Lv2
水屬性附加	Lv2
火焰屬性附加	Lv2
地屬性附加	Lv2
風元素領域	Lv3
水元素領域	Lv3
火元素領域	Lv3
地元素領域	Lv1
魔法懲罰	Lv1
唸咒拆除	Lv3
魔法效果解除	Lv1
取消施法	Lv1
自由施法	Lv5
自動唸咒	LV5
隨機技能	LV10

總合JOB Lv50

進化之書Lv5、風屬性附加Lv2、火焰屬性附加Lv2、水屬性附加Lv2、水元素領域Lv3、風元素領域Lv3、火元素領域Lv3、地元素領域Lv1、取消施法Lv1、自由施法Lv4、自動唸咒Lv5、魔法懲罰Lv1、唸咒拆除Lv3、魔法效果解除Lv1、隨機技能Lv10、地屬性附加Lv2、自動施法Lv5

隨機技能專屬技能表

名稱	對象	效果
弱化	敵方一人	讓一個魔物在一段時間內變成波利
強化	敵方一人	讓一個魔物在一定時間內變成BOSS級的敵人
召喚	無	隨機召喚一個敵人，就像「枯樹枝」一樣
變臉	自己	在一定的時間內，自己的臉會變成獸人的臉
即死	敵方一人	瞬間結束一名對手的生命，但也不會得到經驗值跟金錢
意外之財	敵方一人	可以得到敵人LVx100的金錢
捕捉寵物	敵方一人	如果對方是可以當成寵物的魔物的話，就會出現拉霸機來機會捕獲
問號	敵方一人	對方會出現問號（?）的表情符號，然後什麼事情也不會發生
重力社	敵方一人	對方的頭上將會出現重力社的符號
升級	自己	讓自己當場升級（詳細情形未知，是永久升級還是暫時性升級，甚至只是出現升級的天使而什麼事情都沒發生，還有待考證
自滅	自己	讓自己當場陣亡，而且還會掉經驗值，跟正常狀況下陣亡的情形一樣
完全回復	自己	完全回復HP、SP及各種狀態異常
瀕死	自己	HP跟SP會強制降到1

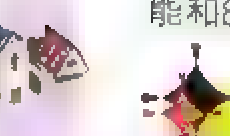
本表參考自「天野幻境」，網址：http://roidv.24cc.com/

吟遊詩人&舞孃技能配點

詩人或是舞孃的定位，主要都還是位於輔助的功能，各種極具效果又華麗的招式，在組隊時第一個想到的新二轉職就非他們莫屬。

詩人的專屬武器是樂器；舞孃的專屬武器是鞭子，這兩種都是近身攻擊的武器，但是跟一般近身武器不同的是，它的攻擊力不是跟STR有很大的關係，主要的攻擊力是看DEX，而在修練了「樂器攻擊」技能之後，還能裝備上箭來進行遠程攻擊，「二連矢」的技能也能使用，但是「箭雨」技能就無法使用了。

而在技能方面，主要可以分枝出四條路徑，共4種個別技能和8種合奏技能計12種，每2個合奏技能前面都有1種個別技能，問題就在於每個個別技能都需要修練到LV10才能修練之後的合奏技能，所以要全修是不可能的，頂多只能學齊其中的兩至三條路徑再加上其他的雜技，所以要修練哪方面的技能可就得看需要而定。不過，大部分的演奏或舞蹈的效果都會因為「操控樂器」和「練習舞蹈」的等級而影響，能夠的話別貪心要習得多樣的技能，學些較實用的技能使它發揮最大效果才是。



A型 詩人

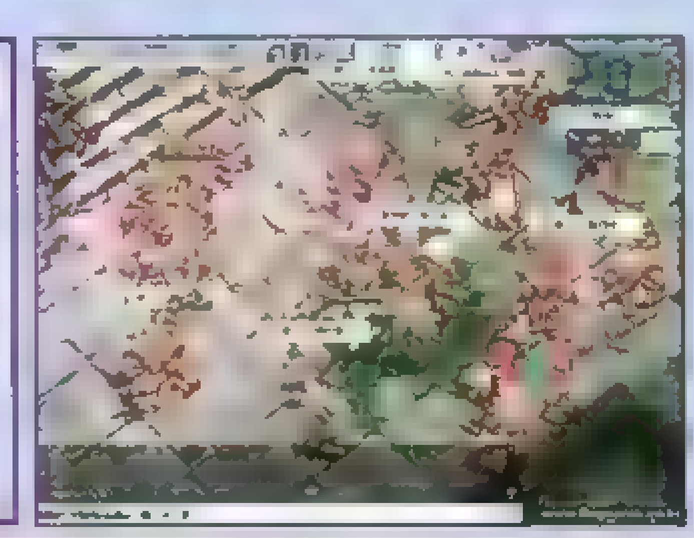
這邊的配點是以能加速自己練功為主，包括有能使所得經驗值最高提升2.5倍的「經驗值倍增」；最高增加20%攻速的「刺客的黃昏」（不能與「雙手劍加速」和「速度激發」累加），還有對守城有極大效果，使得出來的話的「洛奇的悲鳴」和「永遠的渾沌」，只是這兩個是屬於合奏技能，必須要有另一方的搭配才行，對於守城方比較容易有機會施展，攻城方可能還沒施展出來人就掛了。

建議配點法

技能	等級
臨機應變	LV1
安可	LV1
操控樂器	LV7
不諧和音	LV5
樂器攻擊	LV5
刺客的黃昏	LV10
布萊奇之詩	LV10
洛奇的悲鳴	LV1
永遠的渾沌	LV1
不死神齊格弗里德	LV3
經驗值倍增	LV5

總合JOB LV50

臨機應變LV1→安可LV1→操控樂器LV7→不諧和音LV3→刺客的黃昏LV10→布萊奇之詩LV10→不死神齊格弗里德LV3→經驗值倍增LV5→洛奇的悲鳴LV1→永遠的渾沌LV1→樂器攻擊LV5



B型 詩人

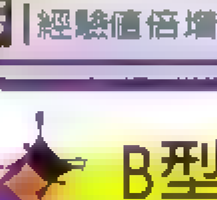
與前種不同的地方在於放棄了部分增加基本攻擊力以及使用遠距離箭矢攻擊的「樂器攻擊」技能，繼而強化其餘的輔助技能。「吹口哨」和「搖籃曲」的效果都算普通，主要是在於合奏技能「觸媒之所」，它可以讓在這範圍內的隊友不用再需要花費魔力礦石去使用需要消耗魔力礦石的技能，跟前面提到的賢者的「隨機技能」也有很大的幫助，在不用擔心魔力礦石耗盡的情況下盡情的施放。

建議配點法

技能	等級
臨機應變	LV1
安可	LV1
操控樂器	LV1
不諧和音	LV4
刺客的黃昏	LV10
布萊奇之詩	LV10
吹口哨	LV10
洛奇的悲鳴	LV1
永遠的渾沌	LV1
不死神齊格弗里德	LV3
經驗值倍增	LV5
搖籃曲	LV1
觸媒之所	LV1

總合JOB LV50

臨機應變LV1→安可LV1→操控樂器LV1→不諧和音LV4→刺客的黃昏LV10→布萊奇之詩LV10→不死神齊格弗里德LV3→經驗值倍增LV5→洛奇的悲鳴LV1→永遠的渾沌LV1→樂器攻擊LV5→吹口哨LV10→搖籃曲LV1→觸媒之所LV1



C型 詩人

這類型是以放棄了可增加經驗值的「經驗值倍增」，取而代之的是以強化攻擊力為主的「戰鼓震天」和「尼貝隆根之戒指」，其中尤其以「尼貝隆根之戒指」最高增加350ATK的效果最為嚇人，只是前提必須要自己所裝備的武器是四級武器才有這效果。如果隊友中都是以二級或三級武器為主的話，「戰鼓震天」最高也有增加150ATK和12DEF的效果，只是因為配點的取捨所以加到LV4而已，稍微減少了一點點的攻擊力和防禦力。

建議配點法

技能	等級
臨機應變	LV1
安可	LV1
操控樂器	LV1
不諧和音	LV3
刺客的黃昏	LV10
伊登的蘋果	LV10
吹口哨	LV10
戰鼓震天	LV4
尼貝隆根之戒指	LV5
洛奇的悲鳴	LV1
永遠的渾沌	LV1
搖籃曲	LV1
觸媒之所	LV1

總合JOB LV50

臨機應變LV1→安可LV1→操控樂器LV1→不諧和音LV3→刺客的黃昏LV10→伊登的蘋果LV10→戰鼓震天LV4→尼貝隆根之戒指LV5→洛奇的悲鳴LV1→永遠的渾沌LV1→吹口哨LV10→搖籃曲LV1→觸媒之所LV1

D型 詩人

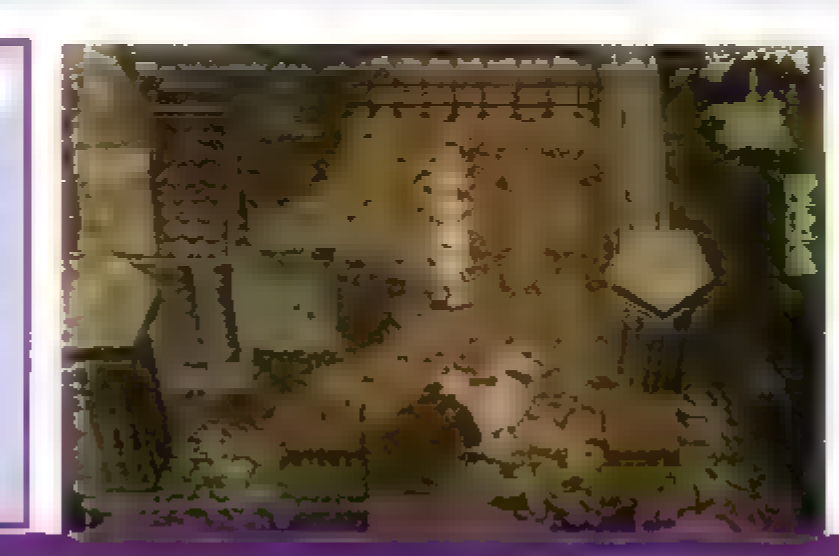
這型的技能分配主要是在於補強自身的戰力，避免太多的點數消耗在對SOLO不甚實用的「伊登的蘋果」和「布萊奇之詩」上，而改把點數分配在基本攻擊上。但就算組隊的話，也是有可以對隊友使用的「刺客的黃昏」和「吹口哨」技能。在現今一片AGI強勢的氣氛中，「刺客的黃昏」將是使用頻率甚高的一個技能。「冷笑話」雖然只點到LV3，但是冰凍成功率也還有30%的機率，或許當怪物爆走時，它是可以阻擋爆走擴大的好用技能之一。

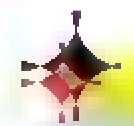
建議 配點法

臨機應變	LV1
安可	LV1
冷笑話	LV3
操控樂器	LV10
不諧和音	LV5
樂器攻擊	LV5
刺客的黃昏	LV10
吹口哨	LV10
洛奇的悲鳴	LV1
永遠的渾沌	LV1
搖籃曲	LV1
觸媒之所	LV1

總合JOB LV50

臨機應變LV1→安可LV1→操控樂器LV10→不諧和音LV3→樂器攻擊LV5→刺客的黃昏LV10→洛奇的悲鳴LV1→永遠的渾沌LV1→吹口哨LV10→搖籃曲LV1→觸媒之所LV1→冷笑話LV1→不諧和音LV5→冷笑話LV3





A型 舞孃

與詩人相比之下，舞孃的技能都是與SP有關，詩人的「不諧和音」是直接攻擊對方的HP，舞孃的「醜陋之舞」則是直接打擊對方的SP，在目前怪物的SP沒多大用處的前提下，「不諧和音」予人的感覺會似比較有用處，「醜陋之舞」可能只有在PVP或是攻守城時能派上些用場吧！

「女神之吻」是能直接加強隊友的CRI（必殺攻擊率），這對於之前因為怪物的LUK所影響降低的爆擊率來說，將是回復原先水準的必備工具，100%爆爆刺的榮耀又將找回，甚至是暴力刺也可因為這加成而達到幾乎100%的爆擊率，打出來的數字也會比純爆刺好看的多。

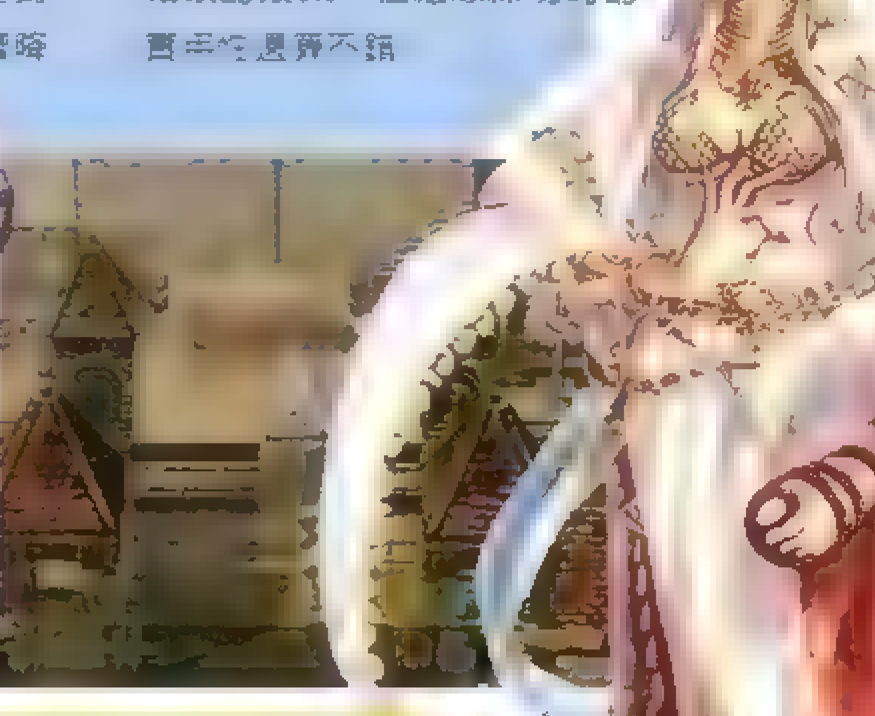
而另一個「勿忘我」則是可以降低敵人的移動速度和攻擊速度，與巫師的「泥沼術」有著相似的效果，在組隊練功時的實用性還算不錯。

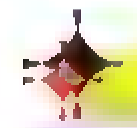
建議 配點法

臨機應變	LV1
安可	LV1
練習舞蹈	LV10
醜陋之舞	LV3
女神之吻	LV10
勿忘我	LV10
不死神齊格弗里德	LV3
經驗值倍增	LV5
洛奇的悲鳴	LV1
永遠的渾沌	LV1
繡箭投擲	LV4

總合JOB LV50

臨機應變LV1→安可LV1→練習舞蹈LV10→醜陋之舞LV3→女神之吻LV10→不死神齊格弗里德LV3→經驗值倍增LV5→勿忘我LV10→洛奇的悲鳴LV1→永遠的渾沌LV1→繡箭投擲LV4





B型 舞孃

建議 配點法

臨機應變	LV1
安可	LV1
練習舞蹈	LV8
醜陋之舞	LV3
女神之吻	LV10
為您服務	LV10
不死神齊格弗里德	LV3
經驗值倍增	LV5
戰鼓震天	LV3
尼貝隆根之戒指	LV5

總合JOB LV50

臨機應變LV1→安可LV1→練習舞蹈LV1→醜陋之舞LV3→女神之吻LV5→練習舞蹈LV5→女神之吻LV10→不死神齊格弗里德LV3→經驗值倍增LV5→練習舞蹈LV8→為您服務LV10→戰鼓震天LV3→尼貝隆根之戒指LV5

除了點在「經驗值倍增」外，主打的技能就是強化攻擊力的「戰鼓震天」和「尼貝隆根之戒指」，當然這也還得有詩人的配合才可以發動。也因為要找到能搭配的"另一半"非常不容易，最好還是能跟找熟識的人一個練詩人，另一個就練舞孃，並講好要朝哪個技能發展，不然在練到的時候要找個適配的"另一半"或許就會耗掉你大半的時間，這麼速配的一對一定會受到各個團歡迎的。

煉金術師技能配點

在所有新開放的新二轉職業中，最冷門的職業莫過於煉金術師了，在原本的規劃中煉金術師有整套召喚人工生命的技能，這讓許多想把煉金術師當召喚師使用的玩家躍躍欲試！可就在前些時候，韓國重力社緊急喊卡了這個計劃，使得現在的煉金術師失去了原本期待的光輝，要攻擊不是、要生產也不是，甚至連輔助都還嫌麻煩，充其量只能當作"會移動的水車"看待，這讓玩家覺得煉金術師目前的地位實在有點多餘，要轉煉金術師到不如轉成鐵匠還來得有前途。或許，以後重力社會再重新評估人工生命的可行性，屆時煉金術師的光環才會重新降臨。

仙境同盟會

新二轉職業群細技能配點法

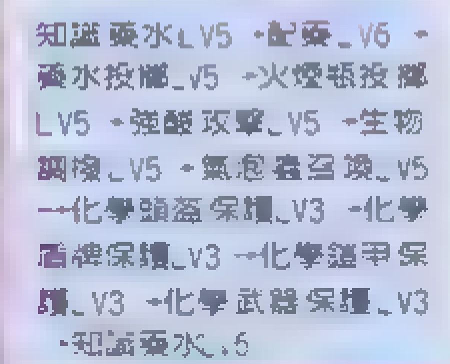
生化系煉金術師

建議配點法

	知識藥水	LV6
	配藥	LV6
	氣泡蟲召喚	Lv5
	藥水投擲	Lv5
	火煙瓶投擲	Lv5
	強酸攻擊	Lv5
	生物調換	Lv5
	化學頭盔保護	Lv3
	化學盾牌保護	Lv3
	化學鎧甲保護	Lv3
	化學武器保護	Lv3

總合JOB LV50

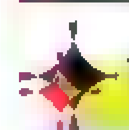
知識藥水LV5→配藥LV6→藥水投擲LV5→火煙瓶投擲LV5→強酸攻擊LV5→生物調換LV5→氣泡蟲召喚LV5→化學頭盔保護LV3→化學盾牌保護LV3→化學鎧甲保護LV3→化學武器保護LV3→知識藥水LV6



這類型的煉金術師主要重點技能是擺在投擲物品和召喚生物的部分，「藥水投擲」的效果有時甚至比祭司的「治癒術」多出許多，只是投擲藥水是要花錢的，「治癒術」只是耗費SP而已，還是有人不太捨得隨意花這些錢。不過「火煙瓶投擲」和「強酸攻擊」的效果威力變強大的，且還有附加使對方的武器、鎧甲受損的功能，這在攻守城或PVP時都能收到不錯的成效，在煉金術師為數不多的攻擊技能裡頭，這兩個技能算是最實用的了。

煉金術師另一個受人注目的焦點，就是它可以召喚出幫忙攻擊的"臨人花"以及會自我引爆的"氣泡蟲"，雖然攻擊力並沒有特別強大，但是當個吸引炮火的肉墊倒還不錯用。可惜的是，由它們攻擊所得到的經驗值並不會加算在主人身上，想要靠他們練功的想法還是趁早打消的好。基本上煉金術師不用像鍛鐵般被人推來推去、靠自己練又沒有效率，在SOLO方面煉金術師的實力還能自給自足。

在技能分配上，如果不想修練在打怪上沒什麼用途的裝備保護系技能，可以把這多出來的12點技能點加在「斧頭使用熟練度」上來增加打怪的攻擊力，商人系的得意武器就是斧頭啊！剩下的2點就點在「知識藥水」來加強使用藥水時的效能。



護貝系煉金術師

建議配點法

	知識藥水	Lv10
	配藥	Lv5
	化學頭盔保護	Lv5
	化學盾牌保護	Lv5
	化學鎧甲保護	Lv5
	化學武器保護	Lv5
	藥水投擲	Lv4
	火煙瓶投擲	Lv5
	強酸攻擊	Lv5

總合JOB Lv50

知識藥水Lv5→配藥Lv2→化學頭盔保護Lv3→化學盾牌保護Lv3→化學鎧甲保護Lv3→化學武器保護Lv5→配藥LV5→強酸攻擊LV5→火煙瓶投擲Lv5→藥水投擲Lv4→化學盾牌保護Lv5→化學鎧甲保護LV5→化學頭盔保護Lv5→知識藥水Lv10

這樣的配點是以裝備保護系的技能為主，主要是用於攻守城戰時(或PVP)被對方的流氓給扒了武器或是十字軍的盾牌以及其他裝備，真要是被流氓偷得逞的話，被扒光的角色只有難逃一死的命運，尤其是當己方部隊有"神級裝備"的角色被這麼一搞而陣亡的話，對於戰局有相當程度的影響。為了因應這樣的情形，煉金術師的裝備保護技能就有了派得上用場的地方。使用上是如此沒錯，但是戰場是瞬息萬變的，很難去預測說說對方的流氓會找哪一個角色下手而先做預防，且使用上還需要耗用一瓶「護甲藥」，製作上相當麻煩且Lv5只能持續5分鐘，當從城外準備好全身的護貝然後衝到工會石的地點時，或許效果已經快沒了吧！所以雖然保護技能有實際上的需求，但實用度稍嫌不足，還是建議別全點滿，分配些點數到其他技能去會來得更有實用性。

煉金術師[illegible]材料表

紅色藥水	藥缽1+空瓶1+紅色藥草1
黃色藥水	藥缽1+空瓶1+黃色藥草1
白色藥水	藥缽1+空瓶1+白色藥草1
濃縮紅色藥水	藥缽1+空藥瓶1+紅色藥水1+仙人掌刺4
濃縮黃色藥水	藥缽1+空藥瓶1+黃色藥水1+鯨鬚4
濃縮白色藥水	藥缽1+空藥瓶1+白色藥水1+魔女之星沙4
護貝藥	藥缽1+酒精1+菈諾克之牙4+人魚心臟6
火煙瓶	藥缽1+酒精1+透明之布3
刺鍾瓶	藥缽1+空瓶1+腦管2+血管5
鹽酸瓶	藥缽1+空瓶1+不死心臟6
噬人植物瓶	藥缽1+空瓶1+噬人樹花6
酒精	空瓶1+植物梗20+毒蘑菇孢芽8

● 製作藥水所需要的「製作指南」在艾爾帕蘭(新城)鐘塔的煉金術師工會房間販售，售價100000Zeny

● 製作藥水的「空藥瓶」在吉芬魔法師就職的房間販售，售價10Zeny

● 製作藥水的「藥缽」在艾爾帕蘭(新城)鐘塔的煉金術師工會房間販售，售價8Zeny

177期 RO抽獎卡

虛擬寶物中獎名單

[illegible]獎

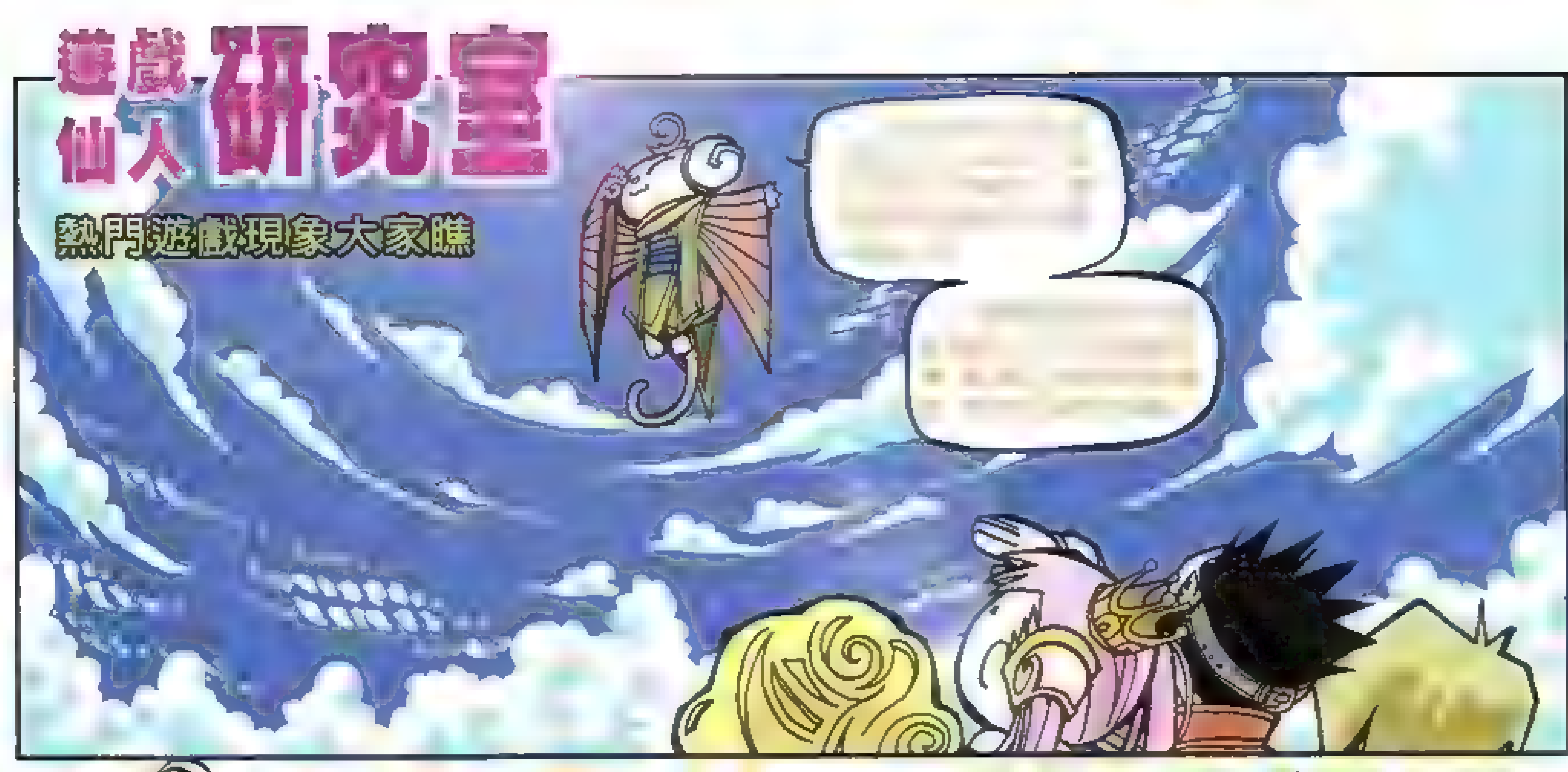
- 天使髮圈：吳慈芳、謝維榮
- 小惡魔帽：林偉勝

可愛頭飾獎

- 愛心髮夾：張振銘、張博舜、羅智謙、劉俊育、陳秉君、胡承宏
- 蘑菇帽：吳佩純、鄭麗華、李原隆、董凱琪、鄭婉如、陳盈隆
- 兔耳髮圈：陳力達、黃言慶、高郁翔、夏鈞偉、謝翼凌

注意事項

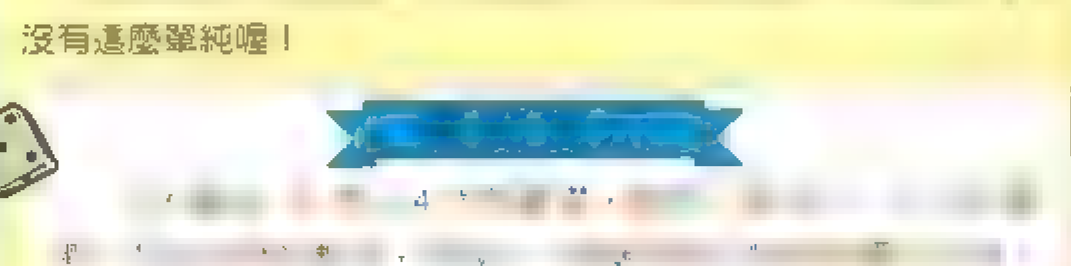
- 1. 請以RO官網之名單及發送時間為準。
- 2. 領取者請以抽獎卡上所填的角色向官網指定角色領取獎品。
- 3. 領取獎品時發送人員可能會加以認證，請以抽獎卡上所填的資料答覆。

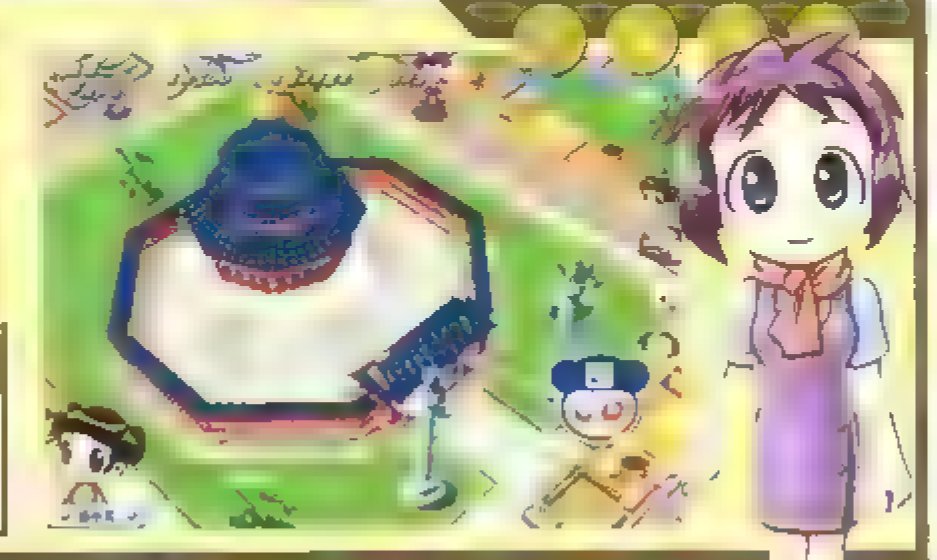


大富翁7 試玩報導

在本仙人忙於工作之餘，突然接到了大宇行銷部的來電："我們家的《大富翁7》快要上市了喔！仙人您有沒有興趣來試玩看看啊？"這對於眼看著《大富翁》系列成長茁壯的本仙人而言，自然是極大的誘惑啦！因此本仙人二話不說，就立刻搭機北上前往大宇啦(嗯！各位國民現在才發現安德烈斯王國是在南部喔～)

經過這次《大富翁7》的製作人簡單解說，本仙人才了解"大富翁7"的用意在於返璞歸真，簡單的購地與建設、投擲骰子前進、各司其職的大小地產及原汁原味的回合模式，相信所有玩家都能輕鬆上手；但當本仙人實際玩過一段時間後，才發現實際上"大富翁"並沒有這麼單純喔！





雖然製作單位提供了許多儲存進度供本仙人使用，但是依本仙人的頑固個性，硬是講求原汁原味地開了一場全新的局。既然是大富翁遊戲，當然要完回合制的啦！競賽場地選在腹地較小，但風光明媚的荷蘭，而選擇的人物則是可愛的金貝貝；由於是四人競賽，所以電腦也派出了錢夫人、沙隆巴斯及孫小美來當本仙人的對手。嗯哼！這些傢伙會是本仙人的對手嗎？

接下來是沙隆巴斯了...咦！他在買樂透？原來《大富翁7》中還可以玩樂透！錢夫人咧？嗯嗯！跑去買了一堆股票，想要狠狠大撈一筆？妳以為是6代啊？待會看我用黑卡讓股市崩盤，讓妳慘兮兮。
沒想到錢夫人是有仇必報的，她馬上就用監獄卡送我坐苦牢！眼看著其他人大肆買地撈錢，我可憐的金貝貝，還要在唱綠島小夜曲，真是情何以堪啊！好不容易出獄了，但眼看其他對手已坐擁龐大土地，啊啊啊～大勢已去，還是重新做人吧！ 結束遊戲>_<

沒想到戰兒遠超出本仙人意料之外！只見眾人紛紛衝向各處，不斷購地置產，運事件圖都毫無間斷地一直出現！哇！我還搞不清楚狀況時，只見眾高樓大廈紛紛落成，然後不知那個缺德的傢伙又把本仙人送去醫院休息！啊啊啊啊～看來這次又鐵定慘敗了！

由於試玩時間將屆，沒有時間再重玩一次了；在不甘心之餘，本仙人決定踏出最後一步，沒想到竟然踩中地王！而且還是連鎖地段！在割地賠款之餘，帶著含恨的心情，本仙人決定等到12月17日《大富翁7》上市後，再來一雪前恥！

大幅度革新的小遊戲，可玩性超高

《大富翁7》最令人吃驚的進化，恐怕是它的小遊戲部分，不知道有多少人像本仙人一樣，在尚未進行遊戲前，就先沉迷在小遊戲模式裏足足一個多小時……

7代的迷你遊戲部分不但有很多全新的節目，那些傳統的保留節目也得到了脫胎換骨的變化。比如經典的接金幣，在歷代大富翁中都是單純的單人遊戲，現在已經就完全不同了！對手將會成為妨礙者，在你的頭上投擲炸彈！更重要的是，對手進入遊樂場時，玩家也不必乾瞪眼看著，可以使用手中的炸彈阻止對手得分，這種體會是過去從來沒有過的。

多人遊戲時更是充滿樂趣，在小遊戲中鬥智鬥勇帶來的刺激，甚至超越了遊戲本身！由於在《大富翁7》中，小遊戲所占的比重非常合適，也適當產生調整遊戲節奏的作用，絕不會令玩家厭煩。下面就讓本仙人來為大家介紹一下小遊戲的玩法哦！

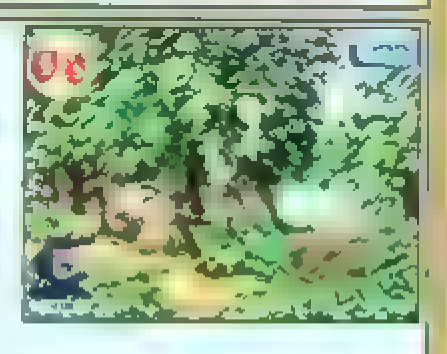
記憶牌

這是一款考記憶的遊戲！點擊背著的牌就會看到正面的圖案——原來牌面上畫的是神仙呀！連續選中兩張一樣的神仙，牌就被翻開了，如果點錯，還要重新翻。這就是俗稱"神經衰弱"的經典智力遊戲啦！如果能在限定的30秒時間內準確無誤翻開所有的牌，還能得到獎勵的分數！當然！這可不是件容易的事情哦——因為翻對了加分，翻錯可是要扣分的！

躲藏兔

從五個盒子中找出藏著可愛小兔的盒子。這是一款考驗眼力的遊戲！首先要用點券下注，猜對了這些點券就歸你，答錯可就沒有了。下注之後，隨著"Start"的字樣，一隻可愛的小兔會跳進一隻盒子，向你招招手就又消失在盒子裏了，你要做的就是緊緊盯住它！接下來盒子開始變換位置，當盒子最終停下來時，你有15秒的時間選出哪一個是藏著兔兔的盒子。記住，你只有一次機會哦！

射擊



用尼巴丟壞神仙，這是大家早就想幹的事情了吧！這下可以滿足心願了哦！這是一款簡單的滑鼠射擊遊戲，你要做的就是把尼巴丟在壞神仙的臉上，但丟中好神仙可是要扣分的哦！

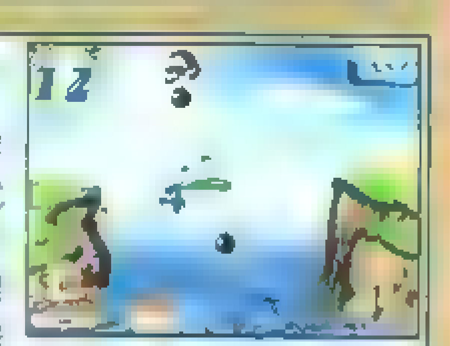
拆炸彈

這也是一款多人參加的遊戲。想體驗電影裏間諜拆除炸彈的感覺嗎？哈哈，當然沒有那麼緊張啦！不過還是蠻刺激的！進入遊戲後會看到五個拆彈裝置，而中間怪物的臉中藏著炸彈；有四名玩家可以參加遊戲，拆彈方式是用鼠標點擊拆彈裝置，每名玩家只有一次機會，拆錯炸彈就會爆炸哦！如果有人拆爆，那麼可憐的他就會住進醫院，其他人全部獲得點券。

命運羅盤

一個中間有旋轉指針的寫有獎項的大盤子，讓你想到了什麼？抽獎？——對啦！命運羅盤遊戲就是一款看你運氣的抽獎遊戲！羅盤上的命運有獲得點券、獲得金錢、獲得卡片……但也有你不想看到的：住院、和隨機命運！

接寶過河



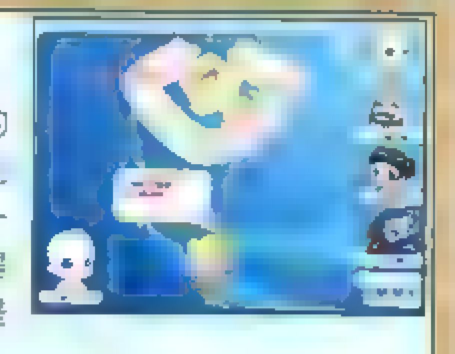
一進入遊戲，就看到兩邊河岸中間寬寬的河水；而你要做的，就是左右移動河面上的蓋墊子，接小動物們渡過河去。在30秒的時限內，會有三種超可愛小動物從左邊河岸過來：猴子、企鵝和小豬，看牠們扭呀扭地走過來，真是笑死人了！但先別光看呀！如果你不管牠們，牠們就會掉到河裏淹死，這……怎麼忍心呀？

在接動物過河的過程中，還要注意天上掉下來的炸彈——被炸到遊戲就結束啦！這些炸彈並不都是自動出現的，而是另一位玩家在上面投擲下來的！因此，想要拿到高分，就必須與人鬥智鬥勇。當然，如果您就是上面扔炸彈的搗蛋鬼，不要客氣，對敵人的仁慈就是對自己的殘忍！

接金幣

接金幣是《大富翁》系列最經典的小遊戲了！它與《大富翁》的主題非常貼切，因此在七代中也保留了這款小遊戲，不同的是，它也加入了兩名玩家對抗的部分。推著車子接住天上掉下來的金幣——哈哈，這大概是每個人做夢都想的事情吧？現在就要看你自己的本事啦！千萬別被炸彈碰到哦！另一位玩家就要在上空使用炸彈妨礙他，不能讓他一個人獨美！

猜數字

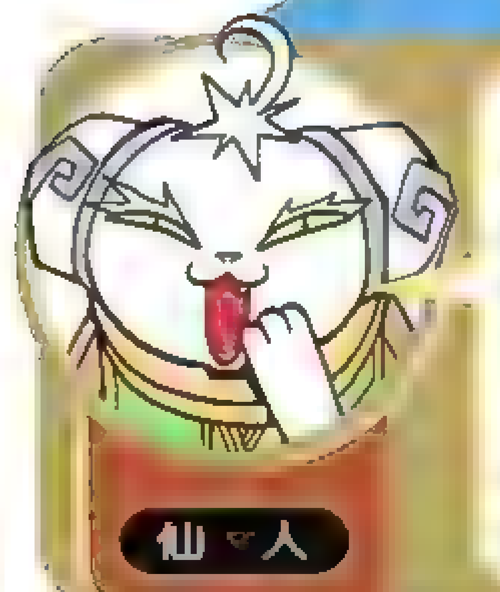


這是一款所有玩家都會加入的小遊戲哦！一進入遊戲，首先看到的是一塊花花綠綠的數字牌，和一個大大的問號，小財神會在旁邊提醒你："快猜吧，問號裏的數字是多少？"

第一次猜就只能靠直覺了，用鼠標點一張數字——如果你猜的數字偏大或偏小，小財神都會告訴你哦！

自由悠游 智遊網

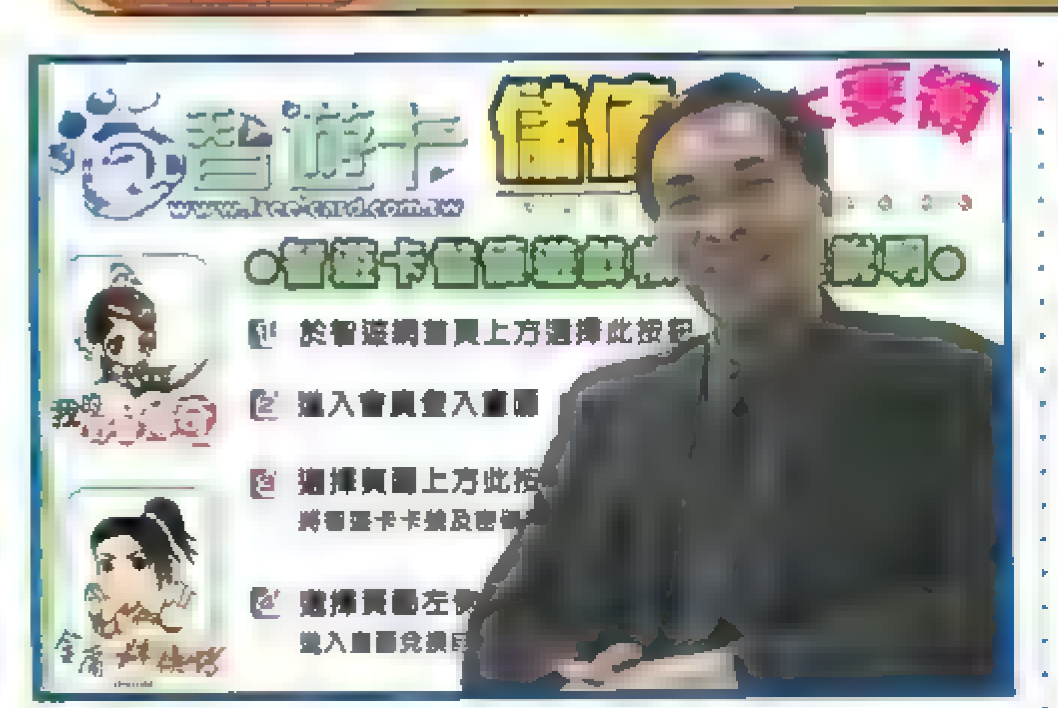
智冠科技李原益經理專訪

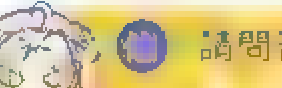


在台灣的電腦遊戲業界中，智冠科技可說是最為亮眼的一家公司，自1983年創立以來，雖歷經遊戲產業的急速變遷，但在眾多競爭激烈的同行之中，智冠科技目前仍穩居行銷的龍頭寶座，但近幾年來銷售通路的變遷及線上遊戲的急速竄起，讓原本掌有傳統行銷優勢的智冠科技遭到空前的挑戰，因此該公司的業務部也因應此種狀況，推出了新型態的行銷渠道－智遊網

這個智遊網到底是啥東東呢？在此本仙人將為各位訪問智遊網的催生者－智冠科技業務部李原益經理，以瞭解這所謂的新世代銷售的內容。以下為了方便稱呼，李原益經理將簡稱為“李”，而本仙人就簡稱為“仙”囉！

遊戲仙人研究室





仙：請問智遊網的成立動機為何？

李：從三年前的遊戲產業開始，Online和單機遊戲已經有消長的趨勢，而就產品的形態來看，Online遊戲銷售主要是以點數卡為主，對於網站銷售等虛擬渠道有相當大的發展空間；由於智冠科技在傳統行銷通路上有一萬餘點的經銷點，具有相當強的優勢，所以開始時我們採取觀望態度，但是想到若能以網路提供更好、更方便的行銷服務，可助長消費意願，所以我們就架構相關的營運網站，不僅可以與傳統通路相配合，也可以提供另一方面的資訊及使用管道。

仙：在起步較晚的情況之下，你覺得智遊網與其它同性質網站相較之下，其優勢在那？

李：由於智冠具有長年的行銷業務及經驗，累積了大量的客戶資料，因此我們平時就會整理運用管理這些客戶資料，所以與其它網站比起來，實際上我們的會員資料更為充足，也更容易成功。另一方面，我們有會採取比較主動的型式，像是寄送各種訊息給客戶，隨時關心客戶的需要，來打動客戶的心。

仙：那智遊網的架構是否與一般銷售遊戲商品的網站有何不同之處？

李：智遊網的架構可分為三大部份：

1、 智遊卡機制：

這一方面採用了通用卡的形式，以個人的身份證來當當卡號的ID，以確保每個用戶資料的真實性及獨特性；在制度上參考了《傳奇》在大陸的成功經驗，也就是類似承銷制度的特殊行銷法：當使用者儲值智遊卡後，可轉為所謂的智遊點數，這時使用者可再選擇是否要轉變為智冠體系下遊戲(如RO、金庸、EI、吞食天地等)的儲值點數，或是先保留儲值以待往後的運用。

至於移轉他人這部份則是最特別的地方，因為對於許多客戶而言，他們不一定放心直接上網儲值，這時像網咖或經銷點等客戶，便可以將他們事先儲值的點數轉到這些客戶的帳號下，再向客戶收取費用，這樣不但可以避免一般的網路資料外洩問題，對於客戶來說也可提供另一種安全的儲值管道，不用擔心萬一點數卡賣完時造成缺貨的窘境。

2.虛擬點卡：

如果客戶不想利用智遊卡的機制，智遊網也可提供各種線上遊戲點卡的銷售儲值，並有眾多安全機制來確保客戶儲值的安全性。

3.購物站機制：

這方面可分實體商品及虛擬商品：實體商品就是一般的盒裝遊戲軟體，像單機遊戲或是含遊戲光碟及贈品的線上遊戲產品，虛擬商品則除了目前線上遊戲的點卡之外，往後也會陸續增加各種產品。

仙：這樣看來的確蠻不錯的，不過據本仙人所知，其它像中華網龍及新幹線也都有它們自身的官方網站，那李經理架構整個智遊網的目的為何？

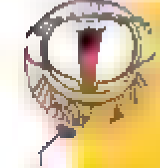
李：其實我們是以行銷為考量，主要還是為了強化整個智冠行銷通路，並提供另種選擇；像是如實體產品缺貨時，客戶便可從智遊網取得服務，不用擔心無法購買到商品。另外智遊網也可以補強弱勢商品之行銷，在網站上我們可以為這些商品企劃活動或增加曝光率，以提升該產品的能見度以利銷售。

由於我們仍以實體通路為主，所以智遊網的行銷成績，將以佔整體通路的25％為目標。為了提升智遊網的績效，我們1個月至少會發兩次電子報客戶，隨時跟客戶產生良好互動，以增家客戶對我們的向心力。

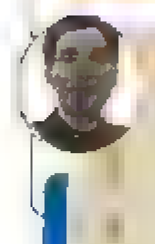
仙：說到網路行銷，小額付費的機制自然不可缺乏，請問智遊網目前的小額付費機制狀況如何？

李：目前我們已經跟Hinet、中華839、遠傳、台哥大等網路或行動電話服務廠商合作，之後我們也會跟更多廠商洽談合作，讓客戶有更多的利用管道。為了讓客戶安心，我們這方面的進行步驟為：認證→選擇商品→選擇帳號→儲值成功，若儲值成功之後，我們會以手機發簡訊讓客戶確認，以確保客戶的權益。

我覺得目前來說，智冠科技、產品廠商、付費管道為合作的三角關係，我們也正在積極研究各種進一步的合作，在讓客戶滿意的前提下，也希望能大幅提高三方面的利益。



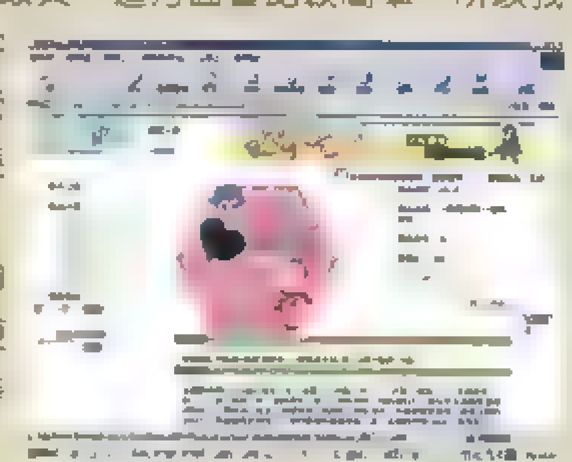
仙：未來是否有打算將智遊卡的點數做進一步的用途擴充？如繳交水電費等，讓它成為另個種型式的虛擬貨幣？



李：我們也考慮過，但是將智遊卡當虛擬貨幣的話，會有利益折損，因為在各家廠商的活動中，通常會有一定的折扣優惠，所以目前來說，先以智冠體系下的產品為主會比較容易，短時間內還無法使用在其它產品上。

仙：那客戶購買實體產品後，智遊網要怎麼將產品送至客戶手中呢？

李：基本上有兩種選擇，一是以宅配方式，這時我們會酌收100元的宅配費，但如果購買總值超過1000元以上的商品就不收取費用；另一方面則是到便利商店取貨，這方面會比較簡單，所以我們為了鼓勵客戶使用這個管道，只要到便利商店取貨，只要付99元的費用會另贈便當盒或牙刷等贈品。

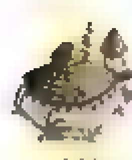


仙：據本仙人實際使用的情況來看，智遊網對於消費上限好像有限制額度？

李：由於我們仍算初創階段，有許多狀況需要時間來瞭解；為了防止各種不當手法入侵，我們暫時以儲值消費限額的方式來防範一些狀況，以避免情況發生時的情形惡化，這也代表我們對客戶的保障。

仙：目前對智遊網的願景如何？

李：我們現階段在加強付費機制，除了小額付費機制外，我們還打算讓客戶也能使用信用卡或ATM轉帳來運用。在網站功能方面，我們具有相當長期的規劃內容，也逐步增加功能中，就如同之前所提的，我們希望智遊網能強化整個智冠的行銷通路，並提供另種選擇，並補強弱勢商品之行銷強度，這是我身為業務的職責所在。



遊戲仙人研究室

軒轅劍外傳《蒼之濤》

「軒賭為快」首映會活動 / 小純

女騎士

隨著《軒轅劍外傳蒼之濤》的即將發行，相信每個軒轅劍迷們都懷著既興奮又期待的心情吧！大宇資訊特別為了軒轅劍迷們，舉辦了這一場軒賭為快的首映活動，讓心急的玩家們能盡快的了解到這套最新的軒轅劍系列葫蘆裡賣什麼藥　但到底名額有限，並不是每一位想參加的玩家都能如願　為此小純特別為向隅的玩家，記錄現場的情況，經文字還原現場後，希望每一個軒迷，都能更了解《軒轅劍外傳蒼之濤》喔！

第一[illegible]：動畫講解

講解人： 動畫執行總監　林克敏

展示過程：

1) 首先放映一段從未對外展示過的片頭動畫，展現出肥水之戰的氣勢磅礡、角色的奮勇殺敵，在場玩家彷彿都看呆了一般。

2) 做動畫分鏡圖的講解，及人物圖片、設定草稿的展示與介紹。

第二[illegible]：遊戲內容介紹

講解人： 企劃　陳弘論

展示過程：

1) 首先出現女主角車芸(木甲師)，在祖父的木甲術密室內，展示木甲術介面的使用方式，並讓車芸在洞穴內行走，遇到敵人並展開戰鬥畫面，最特別的是出現在車芸身邊的可愛木甲獸雲狐，現場一陣陣的笑聲，似乎相當受到現場玩家喜愛。

2) 車芸在祖父的洞穴內行走，洞穴內擁有許多機關巧思，最特別的是到處有移動機關可啓動轉動式的吊板，供銜接洞穴中各處，還有升降梯的設計，算是新奇的改良，畫面全是 3D 的展現。

3) 物品介面的展示，表現出更為便利且簡單的設計。

4) 天書系統的展示，裡面有機關工坊，可供製造木甲機關。

5) 展示遊戲的戰鬥畫面，除了秀出以往遊戲中曾出現過的可愛技能一鼠槌，引起現場玩家一陣笑聲，還展示出玩家最關心的鴻采木甲合體技畫面。

蒼之濤 軒轅劍外傳

第三[illegible]：問卷講解

講解人： 依問題而定

過　程： 首先進行有獎徵答活動與玩家做互動，然後開始做玩家問卷解答。

以下為問卷問答整理

1)Q: [illegible]

A: [illegible]

2)Q: [illegible]濤》劇情的主要[illegible]

A: [illegible]主題，千年宿命是其中一個主題，其他保密

3)Q: 遊戲研發人員[illegible]

A: 主要是玩遊戲，希望能將《軒轅劍[illegible]的品牌

4)Q:《軒轅劍[illegible]

A: 會[illegible]

5)Q:《蒼之濤》[illegible]

A: 要將《軒轅劍》外傳定義成既有品牌跟系列推出，《天之痕》之所以是《軒轅劍》外傳的由來是[illegible]

6)Q: [illegible]

A: 本來要嘗試，但一方面考量成本問題，一方面也考慮到效果，下一代會在片頭先嘗試看看，試試玩家的接受度如何

7)Q: [illegible]動畫化？

A: [illegible]量，但首先一定會將遊戲中出現的動畫做到完美

8)Q: [illegible]

A: [illegible]

9)Q: [illegible]

A: 已經將《軒轅劍四[illegible]版改成英文版本，並寄給國外廠商參考，視效果及反應如何，未[illegible]會朝此方向努力

10)Q: 是否會推出遊[illegible]

A: 會推出，跟限量版放在[illegible]

11)Q: [illegible]

A: [illegible]

12)Q: 何時會推出《蒼之濤》[illegible]

A: [illegible]試期間是否順利而定，測試期約[illegible]個月會確定，目前暫定春季會上市。

13)Q: 定價會[illegible]

A: 約800多元

14)Q: 會有[illegible]

A: 若找到堅強的配音團隊，或有可能，但也要基於成本上的考量和玩家的接受度

15)Q:《蒼之濤》的[illegible]

A: 從2003年3[illegible]

16)Q: 牆上所貼[illegible]

A: 在《蒼之濤》中她會變得比較強，並會開始學習戰士系的技能（講解者刻意避開重點，看來這在《蒼之濤》中會是重要關鍵，[illegible]想知道只得買遊戲玩囉！）。

17)Q: [illegible]遊戲嗎？

A: [illegible]

18)Q: [illegible]

A: 雖然未定案，但可能性很高

19)Q: 研發團隊希望未來在《軒轅劍五》能再做怎樣的突破？

A: 希望能做引擎上的突破，在未來《軒轅劍五》中會有更大的突破，尤其是雲、陽光等的活動表現

20)Q: 如何掌握外包品質？

A: 例如場景的發包，蒐集有經驗的外包廠商，充分的溝通，以確定品質目標，並經過內部的嚴密審核

21)Q: [illegible]

A: [illegible]

22)Q: [illegible]

A: [illegible]

22)Q: [illegible]是什麼

A: 獲得最多的是玩家的支持，失去最多的是玩遊戲的時間，[illegible]

玩家現場自由發問時間

辛苦了！

講解人： 依問題而定

過程： 首先進行有獎徵答活動與玩家做互動，然後開始進行玩家發問活動。

以下為玩家現場發問及回答整理

1)Q:《蒼之濤》有無程式支援問題？

A: 若是進行《軒轅劍四》不會有問題的話，[illegible]就不會有問題

2)Q: [illegible]

A: [illegible]

3)Q: 是否會有大型機關室組裝系

A:（由企劃回答）在機關工坊裡[illegible]製造，且可以操作。

4)Q: [illegible]

A: 仍然會有，但盡量測試，不引起玩家的不滿

5)Q: [illegible]

A: [illegible]設限原因，但在《蒼之濤》中會變得很強。

6)Q: 對戰鬥的建議：在以往的作品中對鏡頭的運用、分鏡畫面的魄力、角色受傷時的表現仍然不夠，是否可以再加強？

A:（由導演和企劃負責分別講解

導演： 一個好遊戲除了要注意魄力外，還要注[illegible]感，所以若是運用太多的特殊效果，可能會造成視覺上的麻煩，為取得平衡，不產生畫面的視覺麻痺性，必須[illegible]

企劃： [illegible]，基本上都會盡量運用特效，若是玩家們多支持正版，[illegible]可以增加更多的製作人力，讓品質更進步。

7)Q:《蒼之濤》中是否會有封印之蛋的要素？

A: [illegible]性。

8)Q: [illegible]

A: [illegible]

9)Q: [illegible]之濤》是否會出[illegible]

A: [illegible]

10)Q: [illegible]

A: [illegible]

11)Q: [illegible]

A: [illegible]

12)Q: [illegible]

A: [illegible]

13)Q: 對遊戲的建議：可以多增加中國式的幽默[illegible]

全體大合照

過程： 玩家與工作人員大合照，為此次說明會畫下完美句點。

Taipei Game Show

台北國際電玩展

2004/2/6-9 (9:00~17:00) 台北世貿中心

啓動遊戲．引爆動力

免費試玩帶回家

遊戲學校出狀元　元智世新點成金

遊戲場景砸重金　2月6日隆重上映

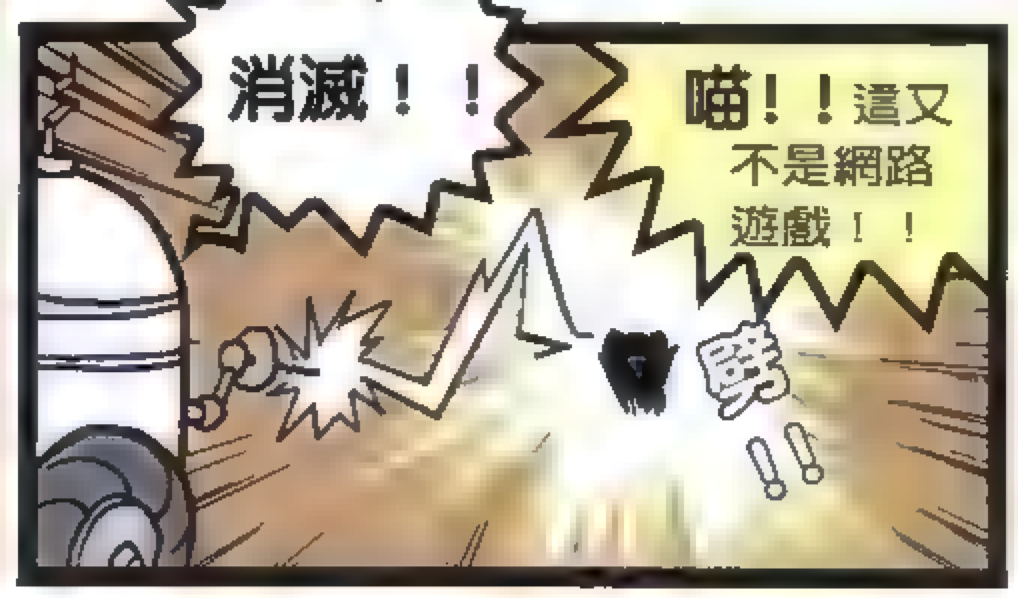
http://tgs.tca.org.tw

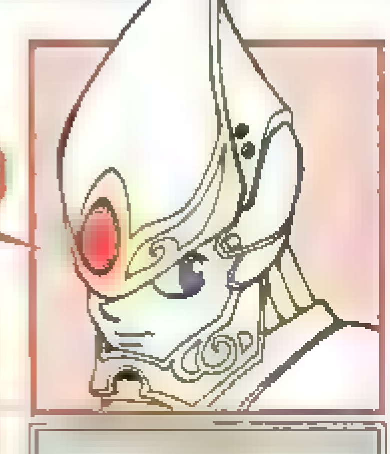
◎指導單位：經濟部、台北市政府

◎主辦單位：台北市電腦商業同業公會

2004
2004
電腦多媒體展
Computer Edutainment & Multimedia show
北中南巡迴登場・熱力引爆
新春第一強檔 世貿全館盛大展出
百大名廠進駐 汰舊換新最佳時機
款式最新穎 產品最齊全 價格最超值
新春同報喜・紅包大放送
台北展區 93年2月6日至9日
台中展區 93年3月5日至8日
高雄展區 93年3月25日至28日

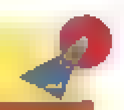
提供最完整詳細的石盤攻略



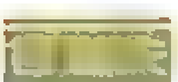


魔戒：王者再臨 全破攻略

巫師之道 甘道夫篇



聖盔谷 建議人物：

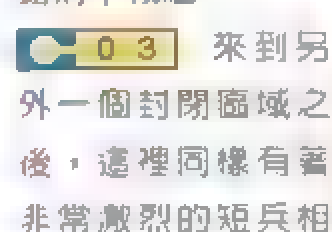


關卡概觀

既使這個關卡有著相當濃厚的導引意味，不過假如過於加以輕忽的話，還是可能因此吃上不少苦頭喔！因此筆者建議在開始遊玩之前，不妨先好好針對操控介面進行相關功能按鈕設定；如果一時之間不曉得該要如何動作的話，遊戲畫面正下方還會適時出現文字訊息，告訴您每個功能按鈕的作用為何。

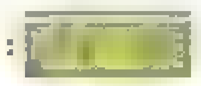
01 先將甘道夫身旁那些來者不善的半獸人戰士一一擊退，隨後應該很快就會發現身處在一個封閉區域裡頭，而且金靂還會一邊戰鬥一邊歡迎甘道夫的正式歸隊。由於這些敵人數量稱得上是源源不絕的緣故，所以大可好好利用這個機會大幅提升經驗點數，但是要稍微留意一下自己的體力狀況就是。看到位於前方那道靠在城牆旁邊的樓梯了嗎？等到經過一定時間之後，金靂便會率先爬上樓梯以便支援勒苟拉斯，此時必須設法突破重圍，以便接著移動到城牆走道所在。

02 勒苟拉斯將會要求甘道夫使用魔法來消滅遠方敵人，操控方法則是先按著裝備遠程武器鈕不放，接著再透過快攻鈕與方向鈕選擇攻擊對象（敵人頭上會有綠色圓點標示）。等到這次危機得以順利解除之後，亞拉岡就會大聲要求甘道夫前往支援青場，勒苟拉斯與金靂則會自己先行離開。將會看到右前方走道旁邊出現一道紫色光環，如果甘道夫體力狀況欠佳的話，只要打倒接著來襲的半獸人戰士就會獲得紅色生命藥水，否則大可直接利用動作鈕爬下城牆。



03 來到另外一個封閉區域之後，這裡同樣有著非常激烈的短兵相接戰鬥發生，而且敵人照樣平均分在區域各處，因此不妨再藉由這個機會大幅提升經驗點數。無論決定手動發射位於現場的三部投石車，或是靜靜等待一定時間流逝之後自動出現投石車發射場景，都會順利完成這個關卡的小試身手挑戰。

通往艾辛格的道路 建議人物：

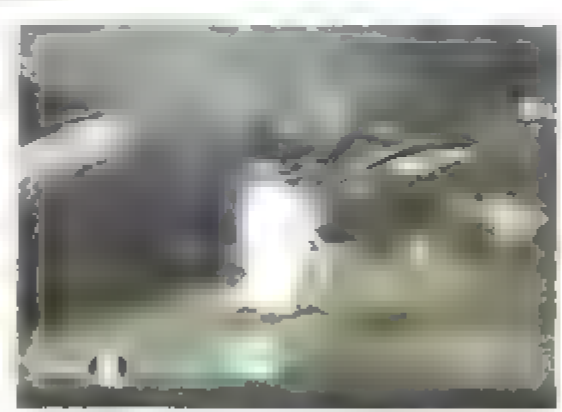


關卡概觀

這個關卡可以說是非常強調遠程攻擊的重要性，不過在此同時也會有著不少需要展開近身攻擊的激烈戰鬥場面出現，好好藉由這個機會運用遠程攻擊吧！另外一面，亦要開始懂得利用週遭互動物品，以便達到大舉消滅敵人的事半功倍效果。

關卡解說

01 可以看到大批半獸人部隊朝著前方衝去，除了一邊前進一邊順手將來襲敵人送上西天之外，中途還會出現樹人要求甘道夫火速前往艾辛格的過場動畫。現在會發現樹幹上方有著半獸人弓兵站在那裡，此時得要利用遠程攻擊才能夠將其成功打倒；至於那台位於前方已經放滿炸藥的木製推車，只要透過遠程攻擊就可以輕鬆故意引爆（瞄準之後會以反白方式清楚標示），可是千萬記得站在一定距離之外執行這個動作，否則此舉可會讓自己意外受傷喔！



02 繼續向前推進之後，就會看到一座拱橋存在，再度利用遠程攻擊隔上引爆炸藥推車，接著再來解決站在橋上的兩名半獸人弓兵；此時要是選擇通過拱橋下方道路，則會額外遭遇幾名敵人。持續朝著前方移動一段距離，又會有著另外一波半獸人士兵與弓兵的攻勢出現，最後便會在接近第一個檢查點的轉角之處，與數名半獸人士兵及戰士展開近身決戰。

03 朝著檢查點右方下坡道路筆直走去，中途將會看到三位樹人朝著半獸人部隊主動展開攻擊的過場動畫，下方的廣大森林空地，就是準備接受過關條件挑戰之決戰地點。雖然乍看之下打倒75名半獸人部隊相當棘手，幸好樹人還會幫忙踩死不少敵人，不過同時也要小心自己不要慘遭足吻就是囉！等到樹人最後揮掌打通前方道路之後，就可以繼續放心向前推進，途中同樣還會碰上一些半獸人弓兵、士兵與戰士，最後迎接甘道夫到來的就是第二個檢查點。

04 移動一段距離之後，就會看到炸藥推車，照樣透過遠程攻擊當場狠狠引爆再說，然後便會瞧見山崖對面有著五座高塔矗立在那裡。首先把熱烈迎接甘道夫來訪的半獸人士兵加以打倒，接著利用炸藥推車將那些高塔快速摧毀，最後解決木橋上方敵人就可以安然快速通過。在繼續沿著山崖道路朝著右方推進之前，記得不要漏掉放在左方道路

盡頭的精靈石（用來增加一千個經驗點數），並且趁著這個機會再把路上其他半獸人士兵、戰士與弓兵清理完畢。

05 順著下坡道路筆直向前移動，相信中途遭遇的敵人應該不成任何威脅；接著在經過水車之後，再朝著左下方向加以前進，就會看到樹人企圖破壞水壩的過場動畫，然後再把現場唯一那名半獸人領袖加以解決吧！由於樹人在遭受半獸人弓兵攻擊的時候，將會暫停原有破壞動作，所以打倒這些弓兵便會成為甘道夫完成關卡最終考驗的重點所在，除了需要持續打倒不斷來襲的半獸人部隊之外，透過遠程攻擊解決對面山壁的弓兵更是非常重要無比。

米那斯提力斯城牆 建議人物：

關卡概觀

當準備進行這個關卡的時候，假如甘道夫本身的等級狀況明顯過低，另外加上整款遊戲沒有破關之前無法重新挑戰任何關卡的先天設計，絕對將會因此吃盡各種卡關苦頭。這個時候，筆者頂多只能請各位多多發揮無比耐心與越挫越勇的奮鬥精神努力不懈，誰叫它與帕蘭諾平原同時並列遊戲兩大超級難關呢？

關卡解說

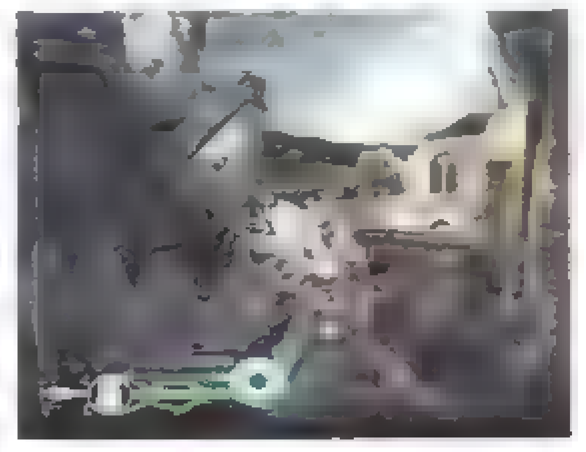
01 這時遊戲畫面右上角多了一個縮小地圖與警報器，前者主要用來顯示攻城梯（紅色正方點）與攻城塔（紅色橢圓點）所在位置，後者則是代表敵軍入侵城牆數量多寡。目前玩家的最大任務就是利用猛攻鈕設法推倒攻城梯，否則敵軍將會陸續成功踏上城牆，而且同時亦要快速解決那些入侵部隊。比較需要特別留意的一點，就是縮小地圖並不會即時顯示甘道夫方位（開始位於城牆中央位置），所以玩家得要設法趕緊熟悉整個關卡地形結構才行。

02 經過一段時間之後，就可以看到攻城塔親自出馬的過場動畫，而且縮小地圖多出的那個藍色大圓點就是放置投石車的城牆中央左側瞭望台所在，至於通往頂層的樓梯就在附圖左側方向。投石車只能夠用來對付出現在城牆左邊的攻城塔（兩發即可），然後稍微注意一

下重新發射需要短暫休息時間。接著持續重複進行如同０１的四處清場動作，再度經過一段時間之後，城牆右邊就會出現另外一座攻城塔，這個時候就要改用遠程攻擊來加以徹底破壞。

０３ 當左邊第二部攻城塔出現的時候，得馬上前往投石車那裡以便設法擊毀，但是戒靈將會試圖直接抓走操作士兵，因此趕緊施展遠程攻擊將其擊倒吧！不過要是萬一不幸失敗的話，您只要靜靜等待士兵自動再生之後就可以繼續使用投石車。如果剛剛已經順利解決戒靈的話，大概就會很快發現一堆碎石擋住前往城牆右側去路，此時就是利用那些卡在城牆上方的攻城鐵勾（與攻城樓梯同一位置）之最佳時機，如此一來甘道夫就能夠到處通行無阻。

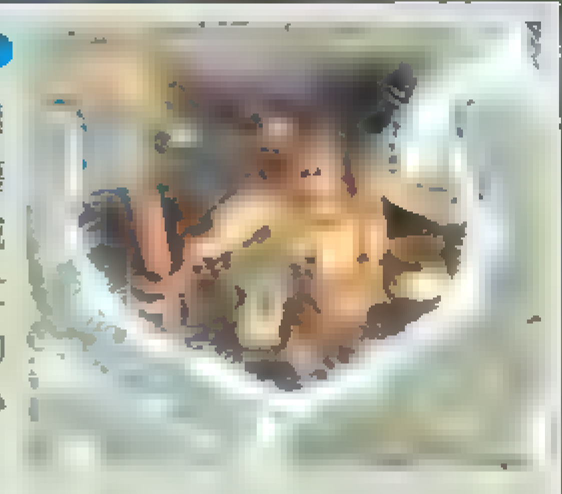
０４ 繼續持續重複進行如同０１的四處清場動作，最後就會看到右邊第二部攻城塔正式現身的過場動畫，所以趕緊前往該處以便進行打倒來襲敵軍（近身攻擊）與摧毀攻城塔（遠程攻擊）的動作吧！等到這個雙重任務好不容易完成之後，卻又會接著出現敵軍打算突破城門的過場動畫，不過接著下來原本位於遊戲畫面右上角的縮小地圖與警報器亦會跟著消失不見。假如此時甘道夫的體力狀況還算不錯的話，可以好好藉著這段空檔擊倒敵軍，以便賺取額外經驗點數。



０５ 現在朝著城牆中央位置加以移動過去，如果在０３沒有順利將戒靈送上西天的話，現在才會看到一堆碎石擋住前往前方去路。假如一開始特別仔細觀察縮小地圖的話，應該就會發現筆者一直沒有提到城牆中央右側瞭望台，這個時候只要發揮冒險精神前往察看的話，就會相當驚喜地當場找到高達七顆的精靈石。瞧見站在附圖中央的那兩名衛兵嗎？那裡就是通往城門的正確樓梯所在，只要跟著衛兵奔跑方向尾隨其後即可，最後並且在敵軍攻門成功之後完成這個關卡。

米那斯提力斯中庭 建議人物：甘道夫

關卡概要



只要能夠滿足這個關卡之過關條件（保護２００位市民逃入城裡，而且市民不幸陣亡之後還會自動再生）的話，無論玩家打倒多少來襲敵人都沒有關係。不過就像很多事情的一體兩面那樣，如果您沒有將快速解決敵人當作最高指導原則，市民逃亡速度就會受到敵人嚴重牽制而大幅下滑。等到玩家整款遊戲順利破關之後，這個關卡會是想要繼續提升經驗點數的不錯選擇。

關卡解說

０１ 在正式進入關卡主題之前，筆者在此需要稍微說明一下市民的路線動向為何。關卡一開始之後，甘道夫站立位置的背後，就是方便市民逃入城裡的唯一入口所在，附圖所示的過場動畫場面相信會是很好參考。這些市民大多數都會從右側樓梯方向出現，也就是米那斯提力斯城牆０５最後出現的那道大型樓梯，其他少數市民則是會從城門左右兩側的小型樓梯出現，因此盡量減少大型樓梯與城裡入口的敵軍數量將是這個關卡的最大攻略重點。

０２ 在保護前１００位市民逃入城裡的過程當中，敵軍部隊將會大約展開四波攻勢衝入中庭，除了只有首波會從城門進來之外，其餘三波分別會從城門與大型樓梯兩邊進來。另外一方面，當成功逃入城裡的市民數量達到６０位左右之際，強獸人弓兵就會開始加入已經堂堂登場的強獸人劍兵與矛兵之作戰行列。順便值得一提的事情是，中庭左側、右側與城門左側的木桶分別藏有兩瓶紅色生命藥水與一瓶綠色生命藥水，但筆者建議最好留著稍後使用為佳。

０３ 就在成功逃入城裡市民數量達到１５０位左右之前，敵軍部隊陣容除了０２提到的三大種類之外，現在還會增加帶有體力顯示的強獸人鎚兵參與入侵行列；至於攻勢方面大約可以分成三波，除了首波會從城門與大型樓梯兩邊進來之外，其餘兩波會從城門方向進來。由

於這個階段市民數量增加速度將會逐漸趨緩之緣故，所以最大重點在於使盡全力防止市民被那些敵軍部隊中途殺死。

04 等到食人妖開始步入中庭的過場動畫出現之後，這個關卡終於進入最後準備收尾階段，既使敵軍部隊仍然照樣不留間斷地從城門與大型樓梯兩邊進來，可是整體數目已經不再會像先前那樣蜂擁而入，因此除非敵人剛好位於甘道夫四周不遠之處，否則只要好好專心對付食人妖即可。中庭中央左側與右下位置皆有一堆著火戰矛（一定時間之後就會自動再生），利用動作鈕直接對準食人妖擲去（瞄準之後同樣會以反白方式清楚標示），便能夠輕輕鬆鬆達到一擊必殺的驚人效果。

王者之道 亞拉岡、勒苟拉斯、金靂篇

亡者之道 建議人物：亞拉岡

關卡概觀

這個關卡幾乎完全皆以近身攻擊做為設計導向，但是在此同時，帶有體力顯示之敵人亦會在此登場亮相，還好由於紅色生命藥水相當容易取得的關係，無需過於擔心自己會在途中不幸陣亡。另外一方面，玩家開始要懂得利用週遭互動物品加以偷襲敵人，而且很多時候需要靠著操作動作鈕啟動機關。

關卡解說

01 只要沿著前方洞穴通道一直向前移動，很快會在經過迷霧區域之後來到牆壁骨堆附近；接著亡靈就會直接附身屍骸，以便朝著一人展開第一波猛烈攻擊，全數解決之後還會找到紅色生命藥水。通過右側拱門繼續朝著前方推進一段距離，會看到位於盡頭右側的另外一個洞穴入口，不過就在準備迅速加以通過的時候，第二波亡靈士兵攻擊跟著隨之發生。此時玩家能夠利用動作鈕拔起地上戰矛或是直接發動近身攻擊，除非全部擊倒否則，擋在入口的巨石無法消失不見。

02 這裡又是另外一條標準迷霧通道，但是來到盡頭轉角之處的時候，將會遭遇亡靈士兵偷襲，往後要是碰到類似情況之際，唯有徹底解決牠們方能當場瓦解墓碑。如同附圖遊戲畫面顯示的那樣，接著會看到兩名亡靈弓兵站在上方通道，好好透過遠程攻擊將其送上西天吧！雖然大可直接穿過下方天然拱洞前往04，不過改往左方通道移動可是好處多多，在此之前記得順便打倒打算進行偷襲的亡靈士兵。

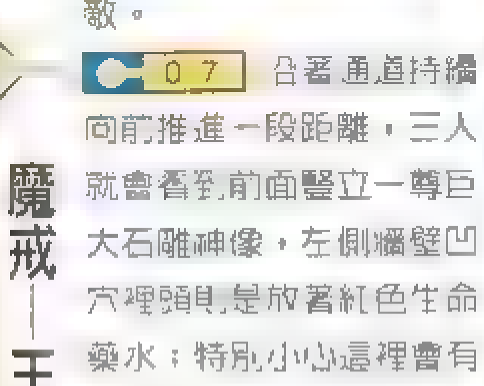
03 沿著通道持續推進便會抵達02亡靈弓兵所在位置，然後很快來到第一個三叉路口，接著照樣解決突然從地上冒出的亡靈士兵，最後順著通道一直向左移動，呈現眼前的景象則是第二個三叉路口。先走到左上方通道盡頭並且透過動作鈕推下石頭解決底下的那些亡靈士兵，就可以放心取走放在左下方通道盡頭的精靈石，小心如此一來就會跟著出現亡靈士兵的最新偷襲行動。等到以上這些動作全部完成之後，玩家便要重回第一個三叉路口以便繼續深入洞穴深處探險。

04 看到另外一個三叉路口出現了嗎？右邊通道盡頭藏有紅色生命藥水，左邊通道起點會有藏在地底的亡靈士兵進行第一波偷襲動作，盡頭所在則是會有亡靈士兵等著玩家自動送上大門。再度沿著通道持續不斷推進，接著就會在前方轉角之處迎接第二波亡靈士兵的偷襲行動，最後來到一座已經升起的木橋面前。拾起兩側的紅色生命藥水與彈藥補充之後，需要透過連續按下動作鈕方式轉動絞盤來緩緩降下木橋，在此同時還要適時利用格擋鈕躲避來自對面亡靈弓兵的持續攻擊。

05 一人通過木橋的這個動作等於宣告抵達檢查點，但是前方迷霧區域可是有著為數眾多的墓碑亡靈士兵存在，上方通道還有部份亡靈弓兵同時進行攻擊，不過通道盡頭可是放有紅色生命藥水就是囉！全部解決完畢後朝著左方通道離開此地，然後還可以在前方轉角找到另外一瓶紅色生命藥水。但在打算繼續前進之際，前方四根石柱馬上接著應聲倒下，不用多說，趕緊將這個區域的所有亡靈士兵與弓兵清理乾淨吧！

06 通過一小段迷霧區域後，將會瞧見前面有著一道向上樓梯，除了底下那裡會有亡靈士兵偷襲之外，當向前移動的時候將會發生巨石擋路現象，最後又是另外一批為數眾多的亡靈士兵登場亮相。相信對於已經有著不少實戰經驗的

玩家來講，對付牠們根本應該不成問題才對；不過需要特別留意最後一刻方才突然冒出的亡靈戰士，而且帶有體力顯示這點，明確表示出千萬別過於輕敵。



07 沿著通道持續向前推進一段距離，三人就會看到前面豎立一尊巨大石雕神像，左側牆壁凹穴裡頭則是放著紅色生命藥水；特別小心這裡會有亡靈士兵與弓兵發動偷襲行動，等到安全無虞之後，最後再來透過動作鈕推動它當做克難橋樑之用。發覺被賞了一個無情閉門羹嗎？其實大門左邊還有一條可以通往右邊角落的通道存在，所以馬上經由石雕神像底下前往該處，便能夠看到用來打開這扇大門的老舊絞盤

08 但是走到絞盤所在位置的時候，亡靈戰士就會開始毫不留情地想要讓玩家與牠們為伴，幸好加以解決之後，還會順便送給玩家兩瓶紅色生命藥水。現在利用連續按下動作鈕重新打開大門，回程途中將會碰到另外一批亡靈士兵展開偷襲，接著順著通道繼續朝著前方移動，便會瞧見轉角之處好好放著紅色生命藥水，最後就會赫然發現已經來到一個空間範圍超大的洞穴中庭。

09 趕緊步上這座石橋準備殺進洞穴盡頭吧！不過當眼看著快要可以平安通過的時候，卻會遭遇來自亡靈士兵與戰士的刻意阻擾，過關條件則是需要擊倒35名亡靈才行，否則位於作戰區域兩端的巨石將會逼得您完全進退不得。由於此刻玩家早就無形累積非常豐富的實戰經驗，再加上偶爾又會出現紅色生命藥水當作戰勝獎勵品之用，因此想要完成這個關卡的最終考驗自然勝券在握。

亡靈王　建議人物：

關卡概觀

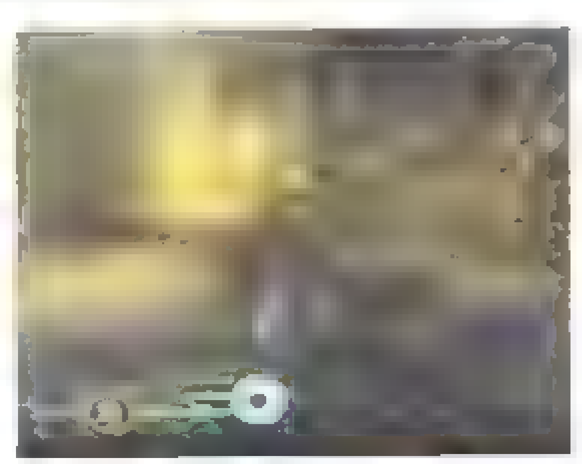
頭目對戰與閃躲落石稱得上是這個關卡的兩大強調重點所在，相較之下，其他登場敵人就頓時顯得稍微沒有那麼棘手萬分，尤其部份落石甚至具有一擊必殺的無比威力呢！進行到後半階段且尚未掌控整體情況的時候，最好事先做好隨時重頭再來的心理準備，免得自己完全搞不清楚陣亡原因為何。

關卡解說

01 出現亞拉岡與亡靈王話語交鋒的過場動畫之後，亡靈王就會在雙方無法取得共識的情況之下展開激烈戰鬥。亡靈王的第一種基本攻擊模式相當簡單，就是直接高舉武器朝著玩家連續砍上三刀，這個時候需要透過連續按下三次格擋鈕方式來加以防禦，然後就可以趁著這個空檔馬上還以顏色。亡靈王將會根據自己體力高低狀況施展以上動作一次至三次，最後再以鑽地方式快速離開戰場，假如玩家時機抓得恰到好處的話，不妨順便在牠尚未消失之前利用必殺攻擊鈕補上一記。

02 召喚亡靈部隊（四名亡靈士兵）就是亡靈王的第二種基本攻擊模式，不過除非這個時候的人物等級早就已經居高不下，否則近身攻擊並非玩家的最佳作戰策略，而是得要改採引誘動作達到各別擊破之目的。您只要故意朝著任何一名敵人發動遠程攻擊，牠就會笨笨地直接朝著主角位置所在主動送上門來，接著再來好好透過近身攻擊方式加以解決即可。等到您將全部敵人順利送上西天之後，亡靈王將會再度重複如同01的第一種基本攻擊模式，至於應戰辦法自然亦完全相同。

03 亡靈王將會二度發動如同02的第二種基本攻擊模式，但是召喚對象則是直接變成四名亡靈弓兵，所以只需要利用遠程攻擊加以解決即可。等待亡靈王再度鑽地現身之後，便會三度重複如同01的第一種基本攻擊模式，因此趕緊藉由這個機會給予最大痛擊吧！最後，當亡靈王發生靈魂出竅的過場動畫出現之後，就會開始展開第三種基本攻擊模式，也就是殺傷範圍非常廣闊的山之風特殊能力。



04 您應該很快就會察覺到自己身在一顆石頭後方，這就是遊戲用來提示玩家如何避開損傷的體貼設計，不過需要稍微留意這些石頭在受到山之風襲擊之後將會越變越小。亡靈王將會一口氣連續施展三次山之風，可以趁著中間空檔發動遠程攻擊適時反擊，接著亡靈王便會四度重複如同01的第一種基本攻擊模式，可是不但次數增加變成五次之外，最後一記攻擊還會明顯稍微慢上半拍，小心不要被牠的這個假動作給大意蒙騙了喔！

05 亡靈王不肯死心地重新展開如同０２的第二種基本攻擊模式，這回不僅將會連續召喚兩次之外，亡靈部隊陣容更有著明顯差異存在（四名亡靈士兵／兩名亡靈士兵＋兩名亡靈弓兵）。等到這波攻勢總算平安落幕之後，亡靈王就會施展如同０４後半段的第一種基本攻擊模式，接著照樣重覆前半段的第二種基本攻擊模式（四名亡靈士兵＋兩名亡靈戰士＋兩名亡靈弓兵），最後再度回到如同０４的第三種基本攻擊模式，一直等到亡靈王完全打倒為止都會如此自動循環下去。

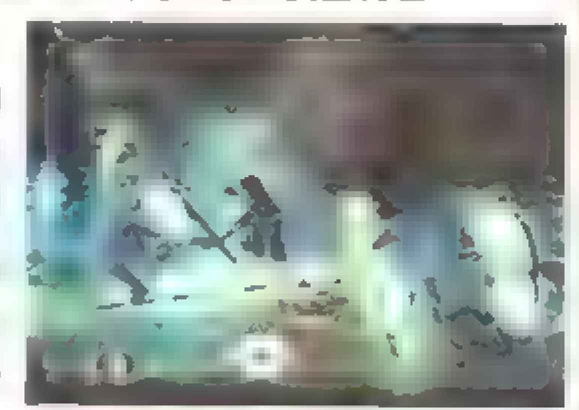
06 等到洞穴開始坍塌的過場動畫出現之後，得要馬上設法追上其他兩名同伴才行，至於落石襲擊意外，一共可以分成三大階段，萬一成功躲過的話，就會自動回到這個檢查點上面。在第一階段發生的這段時間，一開始之際只需要拼命朝著遊戲畫面最下方加以移動即可，但是在此同時也會看到有著一批亡靈向外飛去，因此接下來只要大致沿著這批亡靈的行經路徑就能夠平安通過，並且返回亡者之道０７場景所在。

07 在打算繼續向前推進的時候，就會瞧見剛剛那批亡靈意圖阻擋去路的過場動畫，除非此時主角等級早就已經居高不下，否則最好還是好好運用石雕神像這個天然地形來加以應戰吧！只要透過遠程攻擊方式就可以引誘敵人自動送上門來，再加上這裡地形相當狹窄之緣故，所以只有亡靈弓兵同樣能夠直接給予主角體力傷害，其餘那些亡靈士兵就不用手下留情地快速解決牠們。特別注意一點！這場戰鬥絕對不能拖上太久時間！否則整個場景都會完全被頭頂落石徹底掩埋！

08 平心而論，其實第二階段之落石襲擊意外，真的故意設計得百般刁難，主要還是因為途中的落石位置全部不盡相同，還好筆者在發揮不屈不撓的積極實驗之下，總算稍微研究出來如何能夠較為提高安然通過機率：那就是得要把握亦步亦趨的停看聽移動原則。玩家如果仔細觀察目前所處位置的前後狀況，便可發覺哪裡會有落石準備掉落的前兆現象，無論當時您是站在落石前方或是後方，只要不被命中紅心就會一切平安順利，行動太快或是行動太慢皆無法當作最佳生命無恙保證。

09 等到碰到亡靈二度意圖阻擋去路的過場動畫之後，千萬牢記接著下來得要趕緊向右移動過去，否則照樣又會直接被討厭落石壓得命喪黃泉喔！既使亡靈弓兵已經不在敵人行列當中，不過取而代之的卻是兩名亡靈戰士，幸好牠們並不會一口氣現身眼前就是，只是由於這裡早就沒有任何有利地形可以應用，因此唯有徹底發揮近身攻擊能力一途而已。

10 再忍耐一下！只要順利通過第三階段落石襲擊意外，一切就會柳暗花明又一村啦！基本上來說，這裡算得上是前兩個階段的綜合體，一方面您需要拼命朝著遊戲畫面最下方加以前進，另一方面又要把握亦步亦趨的停看聽移動原則，但是比較不同的一點是，迷霧區域的通道左側勉強算是較為安全的行走路徑，不過要是這樣過於大意輕忽的話，可別怪罪筆者沒有在這邊特別提醒您喔！只要平安通過這個考驗之後，就能夠再與落跑速度超級一流的其他兩名同伴重新安全會合。



11 雖然亡靈三度意圖阻擋於近在眼前的洞穴入口，但是總算可以不用害怕會有落石隨時從天而降。由於這是亡靈部隊與玩家的最終決戰，所以上場陣容自然是十分堅強（亡靈士兵、亡靈弓兵與亡靈戰士），亡靈戰士甚至還會故意分成兩波（四名＋四名）展開猛烈攻擊。除非主角的體力狀況相當欠佳，否則地上右側的綠色生命藥水還是不要輕易取用，而且在您順利解決後面四名亡靈戰士之後，將會分別出現紅色生命藥水當作戰勝獎勵，最後再大步離開這裡以便結束關卡挑戰吧！

南　門　建議人物：金

關卡概觀

擁有整款遊戲敵人聲勢最為浩大的混戰場面，因此近身攻擊搖身一變成為玩家選擇與否的最大考量前提，但是如此一來更是增添不少痛快殺敵的過癮感受，更是順勢成為筆者個人重覆遊玩機率最高的首席之選。由於這個關卡的登場敵人數量非常龐大萬分，所以破關之後想要快速提升經驗點數的話，絕對不能輕易放過千載難逢的大好機會喔！

關卡解說

01 只要朝著前方南門位置筆直前進，就會在踏上城橋的一剎那，將與跳下城牆的食人妖不期而遇，而且接著下來整片原野上面到處都是早就已經埋伏在此的半獸人部隊。藉由發動近身攻擊對付食人妖算是有點事倍功半，最為簡潔有力之一擊必殺方式就是利用城橋左側的戰矛，不過拔起之前最好確定附近沒有其他敵人存在。要是萬一沒有成功的話，就只能夠乖乖設法展開近身攻擊加以解決一途，或是等到原野敵人清場完畢之後再來擊倒，因為牠並不會踏出城橋範圍之外。

02 看到那兩部放在南門左側原野的投石車了嗎？玩家只要按下動作鈕分別將其發射出去之後，就可以破壞城牆右塔以便製造一條通往城牆上方的通路出來。在主角等級情況較為偏低的情況之下，筆者建議最好馬上展開行動為佳，但是假如沒有這層顧慮存在的話，玩家可要好好藉由這個難得機會大幅提升經驗點數，無需急急忙忙執行如同０３的標準過關程序。

03 南門右側原野放著另外一台投石車，能夠用來給予站在城牆上方的另外一名食人妖不小打擊，至於它的前方不遠之處就是０２裡頭提到的通往城牆上方通路。在此之前，玩家不妨在爬上那道樓梯之前先把原野各處的半獸人部隊一掃而空吧！至於要如何得知這個目的已經順利達成與否呢？其實原野左下角與右下角就是這些半獸人衝進南門的入口所在，如果這兩個地點沒有繼續出現任何一名半獸人的話，那麼就可以快樂無比地帶著滿滿經驗點數爬上樓梯。

04 來到城牆上方之後先是會有三名半獸人士兵熱烈歡迎，接著朝著左方移動就會繼續看到食人妖與其他半獸人士兵。由於半獸人士兵攻勢將會持續至０６才會結束，因此玩家最好把所有心力全部放在快速解決食人妖這點上面，除非那些半獸人士兵正在對玩家展開攻擊行動，否則能夠閃躲就儘量閃躲方為上策之選。

05 順利打倒食人妖之後，便會出現大象登場的過場動畫，首先確保自己身旁暫時沒有任何半獸人士兵存在，接著才來開始透過遠程攻擊方式設法加以摧毀。可以瞧見大象側面有著二組類似箭靶的東西存在，那個就是玩家需要瞄準破壞的目標所在，而且攻擊途中稍微留意一下不要被流箭射中，等到它們全數徹底爆裂消失之後，最後補上一記遠程攻擊就能夠解除這場危機，如此一來用來控制南門的絞盤才可以得以自由操作。

06 由於城牆左塔依然有著不少半獸人士兵陸續前來支援戰鬥，筆者在此建議除非確定不再有著任何半獸人士兵出現，否則最好還是不要利用動作鈕轉動絞盤。只要連續按下五次動作鈕之後，原本為之緊閉的南門就會順利重新打開，不過三人很快發現又有一批半獸人士兵依然還是不肯就此死心，反而趁著這個機會再度抵達城橋展開守衛任務。

07 是否曾經注意到南門上方有著兩只類似岩漿物質的鐵鍋存在？現在透過動作鈕拼命將它們直接倒下再說吧！除了少數幾位距離南門較遠的半獸人士兵實在有點鞭長莫及之外，全部在場士兵可是全部都會死得不明不白喔！最後只要沿著原路以便返回城橋位置所在，接著再把那些漏網之獸一一擊倒，然後就可以經由南門正式與我方援軍順利會合。

帕蘭諾平原 建議人物：[illegible]

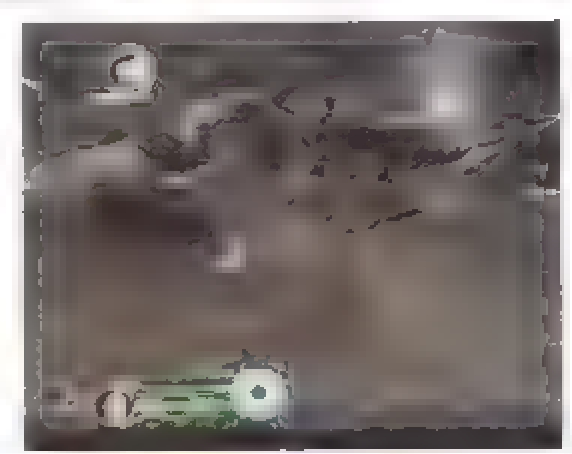
關卡概要

這個關卡不但需要持續與時間進行賽跑動作，而且更與米那斯提力斯城牆同時並列遊戲兩大超級難關，因此在最後順利滿足嚴苛過關條件之前，鐵定將會嚐到不少相當苦澀不已的失敗果實。由於後半階段需要對於整個關卡地勢非常瞭如指掌，加上遠程攻擊又是順利過關與否的最高指導原則，所以在進行挑戰之前，千萬記得要大肆購買相關升級項目才行。

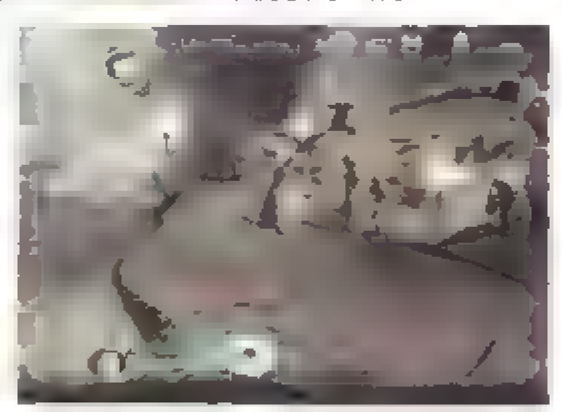
關卡解說

01 一開始的過關條件稍微有些與眾不同，那就是三人需要協助我方陣營解決６０名敵人，因此只是拼命自己亂打乃是沒有任何幫助，除非這些半獸人部隊直接朝著玩家位置所在直撲而來。除了裝備綠色披風的盔甲士兵之外，其餘在場士兵全部都是屬於敵方人員，至於打倒有著體力顯示敵人則是可以獲得紅色生命藥水。因為完成這個過關條件之後，玩家可能將會０２因素再度穿過這個激烈戰場，所以記得好好發揮上等閃躲技巧，免得自己反而被無端卡在其中且動彈不得。

02 就在大象開始加入這個戰局之後，將會自動來到戰場左側山丘上方，敬請好好牢記如同附圖的週遭地理環境，因為此處就是通往戰場的下坡道路所在。現在朝著左方快速移動並且發動四記遠程攻擊以便打倒大象，接著再以最快速度返回如同附圖位置附近待命，然後特別注意過場動畫的大



象箭靶位在哪一個方向，因為遊戲本身的這個設定乃是採取亂數選擇，如果同樣是在左側的話，就無需匆忙前往右側山丘，要不然就得要火速穿越戰場繼續未完打倒大任。

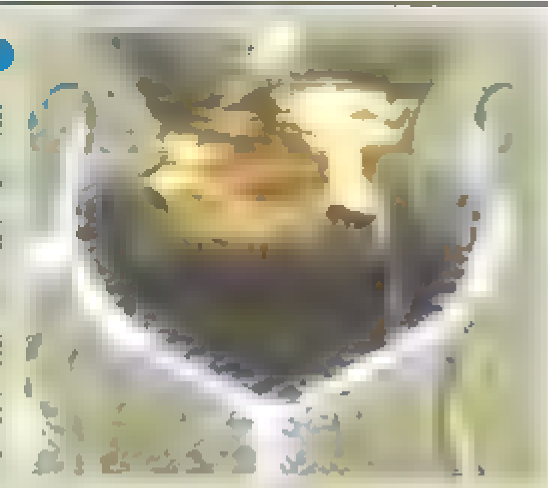


03 附圖所示就是右側山丘通往戰場的下坡道路之風景樣貌，玩家必須在大象抵達戰場盡頭之前將其完全擊毀才行，否則伊歐玟與梅里可就會一命嗚呼囉！右側山丘比較麻煩的地方，在於這裡會有敵方人員持續不斷現身，這點對於正在進行遠程攻擊的玩家將會造成極大困擾，所以盡可能多多利用閃躲方式避免無謂干擾吧！不管前兩頭大象的箭靶位於何側，接著下來巫王就會突然現身並且開始朝著伊歐玟與梅里展開攻擊，必須要在兩人體力完全耗盡之前將其送上西天才行。

04 玩家同樣得要努力展開遠程攻擊，以便給予巫王顏色瞧瞧，而且徹底擊落巫王更是這個關卡之最終目的（既使最後亡靈出場有如畫龍點睛一般精彩），這就是筆者之所以推薦勒苟拉斯與特別強調購買相關升級項目的主要原因所在，另外主角等級狀況亦會嚴重影響整個關卡完成時間之長短為何。自此之後，敵方攻擊模式就會在大象與巫王之間固定無限循環下去，因此玩家一定記得要以兩側山丘的下坡通道位置當作待命地點，並且隨時根據大象箭靶方位來回穿梭在兩側山丘之間。

黑　門　建議人物：亞拉岡

關卡概觀



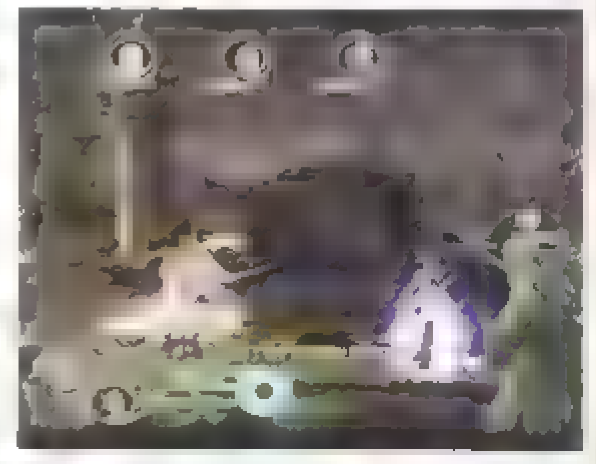
與其說是玩家得要全數解決來襲敵人部隊，倒不如說是得要隨時留意魔戒遠征軍同伴的體力狀況，因為只要任何一名人物不幸命喪黃泉的話，等於正式宣告這個關卡徹底挑戰失敗。假如發現其他同伴的體力顯示已經降低至一半以下的話，得要趕緊前往這些同伴的所在位置（敬請參考一旁表格）以便重新恢復體力，只要他們腳下出現紫色光環乃是代表正在補充當中。

關卡解說

01 雖然索倫之口本身實力屬於中等水準以上，還好它的攻擊模式並不像亡靈王那樣變化萬千，全部基礎都是只有建立在近身攻擊上面，再加上早就已經順利通過王者之道前四個關卡的各種考驗，相信人物等級與升級方面的成績應該非常亮眼，所以玩家只要努力施展渾身解數將其快速擊倒即可。最後看到敵方部隊大量擁入黑門的過場動畫之後，等於宣告第一個檢查點就此當場馬上成立。

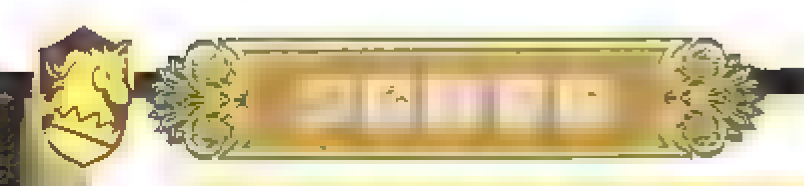
02 隨著這個段落過關條件的完成進度持續發展，遊戲畫面最上方將會陸續出現代表其他三名遠征軍同伴的體力顯示，不過特別注意他的排列位置並非是以實際方位當作準則所在，並且如同關卡概觀提及那樣需要隨時展開支援。帶有體力顯示的半獸人隊長與強獸人戰士，就是玩家必須加以火速解決之過關重點，他們將會分別以右側人物、左側人物與後側人物做為攻擊目標，因此玩家不妨根據這個先天條件，事先在對應方位作好應戰準備。

03 等到過關條件已經順利到達一半之後，敵人部隊除了會從原先的中翼入侵之外，右翼也會開始有著另外一批敵軍直接殺進，至於左翼則是會派出半獸人弓兵展開遠程攻擊行動。這個時候，不但半獸人隊長與強獸人戰士的出現方位與攻擊對象採用亂數設計，甚至還有可能會在玩家來不及反應的情況之下，同時朝著不同同伴展開攻擊，所以這個時候特別要以體力狀況最低的同伴當作支援基準所在，而且不要過於戀戰，更是相當重要的作戰策略。



04 滿足過關條件的玩家，將會觸發第二個檢查點，最後在欣賞完畢過場動畫之後，就要著手解決三名來訪的戒靈。由於戒靈本身的生命與防禦皆屬實力堅強，所以必須採用更為省事有效的攻擊策略，那就是好好利用插在戰場各處的著火戰矛（一定時間之後就會自動再生）與帶有火焰屬性的遠程攻擊，如此一來只要命中三發，便可以直接送他們前往西天享樂去也。當然啦！如果玩家對於自己的近身攻擊實力頗為自豪的話，那麼亦可乾脆選擇直接改以格鬥方式好好給他們許多顏色瞧瞧。

玩家人物	左側人物	後側人物	右側人物
亞拉岡	勒苟拉斯	金靂	甘道夫
甘道夫	勒苟拉斯	金靂	亞拉岡
勒苟拉斯	甘道夫	金靂	亞拉岡
金靂	甘道夫	勒苟拉斯	亞拉岡



哈比人之路 山姆篇

逃離奧斯吉力亞斯 建議人物：

關卡概觀

這個關卡的最大過關重點所在，在於得要適時幫助佛羅多，儘量降低與戒靈的正面接觸時間，因此玩家需要事先留意中途那些持續出現的避難地點正確位置。假如一時之間受到種種因素干擾或是影響，導致無法順利尋獲或是即時抵達下一個避難地點的話，那麼就毫不考慮地先回到上一個避難地點，以便降低警報器之紅色馬錶指示吧！

關卡解說

01 既使咕嚕不會像佛羅多那樣主動攻擊敵人，但是卻會自動擔任通關嚮導大任，這點對於初次挑戰這個關卡的玩家而言非常重要無比。首先朝著廢墟左側位置加以移動，很快就會與半獸人士兵碰個正著；將其擊倒之後，接著在前方轉角改往右側樓梯推進，這裡同樣有著一些半獸人士兵與半獸人弓兵在此鎮守，不過就在快要抵達通道盡頭的時候，突如其來的猛烈爆炸會把右側牆壁炸出一個大洞，連帶使得敵人當場就此倒地不起。

02 通過大洞之後，就會看見半獸人弓兵正在進行遠程攻擊，直接一邊朝著左側克難樓梯前進一邊將敵人全數解決，等到抵達廢墟屋頂之際，便會因為戒靈現身開始打開警報器。看到右前方那道樓梯與簡陋木棚了嗎？這裡能夠用來當做避難地點之後，而且也會使得紅色馬錶指示緩緩降低，所以好好趁此機會邊打敵人邊等歸零吧！爬上樓梯再度來到旁邊廢墟屋頂，然後快速朝著左側方向持續推進，位於盡頭的高聳外廊不但又是避難地點，右側還有一道得以繼續移動的向下樓梯存在。

03 來到中層後，先將右側那些半獸人弓兵解決，接著再度藉由右上樓梯前往下層，左轉之後又是另外一個激烈戰場，可以選擇全數打倒這些半獸人部隊或是直接快速通過，不過記得取走位於左前方角落的紅色生命藥水。爬上右前方樓梯後，將會瞧見左側又有克難樓梯出現，然後一路陸續擊倒那些討厭的半獸人部隊，順便還能夠在右前方角落找到綠色生命藥水；最後穿過左前方那道拱門之後就會抵達檢查點，右邊那道樓梯就是繼續前進的關鍵所在。

04 二度重回廢墟屋頂後，可以看到右前方樓梯左側有著圓塔存在，趁著警報器還沒有額滿之前，趕緊前往這個避難場所吧！但是途中玩家需要注意不要被那些半獸人部隊擋住去路，等到平安抵達該處之後，再衝出來繼續作戰也不會太遲。接著下來最好先把外頭那些半獸人弓兵送上西天，然後才來慢慢解決其他那些在場的半獸人部隊，確定清場完畢之後再來朝著擺有綠色生命藥水的圓塔左側加以移動，因為通往下層的樓梯剛好就在它的右側而已。

05 先把那些擋著樓梯口附近的半獸人士兵徹底擊倒，接著沿著樓梯一路奔至中層位置，並且毫不考慮地直接利用動作鈕推下巨鐘，如此一來不但將會殺死所有緊追上來的半獸人士兵，同時也會順便把樓梯口左側的擋路木材直接撞個稀爛，可是離開這裡之前，記得不要漏掉放在右側的紅色藥水。通行無阻地走到廢墟外頭空地之後，好好給那些半獸人士兵一番教訓，最後再來爬上前方樓梯以便四度重回廢墟屋頂。

06 只要一直朝著廢墟屋頂左側加以推進的話，馬上就會看到底下放著綠色生命藥水的臨時木棚，這裡又是一個極佳的避難場所所在。等到警報器完全歸零之後，接著爬上位於臨時木棚左側坡道以便趕緊前往旁邊廢墟屋頂，雖然這裡照樣有著不少半獸人部隊負責駐守，不過前方不遠之處還會有著毀壞高塔能夠當成避難場所。在等待警報器緩緩歸零的這段期間，不妨利用機會順便將前方那些半獸人弓兵先行打倒。

07 五度重回廢墟屋頂的時間其實相當短暫，相信已經看到前方盡頭有著圓塔存在，位於缺口右側的那道樓梯，可是將會帶著玩家完全遠離戒靈魔掌，因此趁著正式告別之前，好好執行清場動作吧！爬下這個關卡的最長樓梯之後，中層這裡會有一些半獸人士兵等候大駕，無論此時選擇應戰與否，右側那道樓梯就是通往底層的必經之徑所在。下水道裡頭的通道構造異常簡單，只要朝著前方持續推進並且徹底擊倒那些半獸人士兵，接著就要做好應付盡頭的半獸人部隊之心理準備。

08 由於半獸人隊長的主動發動攻擊範圍較小的緣故，玩家可以利用遠程攻擊方式先把在場的四名半獸人弓兵加以解決。現在按下特殊能力鈕，正式啟動隱形技能之後，溜到半獸人隊長背後，直接透過必殺攻擊鈕狠狠捅上一刀，自然就會很快一命嗚呼啦！根本不用把帶有體力顯示放在眼裡。如果破關之後玩家選擇非哈比人主角，那麼好好運用綠色生命藥水與紅色生命藥水補充流失體力。最後只要連續按下一次動作鈕轉動絞盤，就能夠在打開大門與筆直前進之後，順利結束這個關卡。

屍羅的巢穴 建議人物：

關卡概觀

玩家不但需要適時利用火把加以開路，而且很多時候只要懂得如何運用火攻與週遭互動物品的話，無形當中還會省去不少正面衝突場面的出現機會。但是在與屍羅展開最後生死對決之前，不妨多多趁著各種機會熟悉施展必殺攻擊的技巧與時機為何，這點特別是在人物等級較為偏低的時候更是顯得重要萬分。

關卡解說

C 01 既使這個關卡的起始地形乍看之下有如迷宮那樣複雜難解，不過其實說穿了之後真的簡單無比。首先只要向前移動至第一個路口左轉，接著馬上再朝著右方通道走去，然後就會碰到有著三條不同選擇的路口，而且右方那條通道的地面之上來有一群小型蜘蛛擋路，所以這個時候就趕緊直接左轉了事。

C 02 繼續向前推進一段距離之後，會在第四個路口附近與大型蜘蛛不期而遇，只要將其打到整個身體翻轉過去，再趕緊補上一記必殺攻擊即可。右轉來到第五個路口的時候又會看到右方通道佈滿小型蜘蛛，因此當然只能夠選擇左方通道，並且記得再將沿路出現的大型蜘蛛送上西天。最後來到通道盡頭的時候，就會瞧見那裡還是照樣有著一群小型蜘蛛存在，此時只要右轉過去就會發現前方左邊牆壁插著兩隻火把，最後再先將來勢洶洶的一群大型蜘蛛徹底解決。

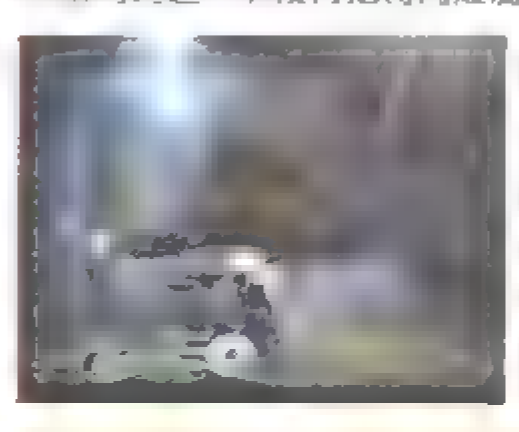
C 03 利用動作鈕就可以直接拔起牆壁火把（一定時間之後就會自動再生），而且除了能夠用來丟在小型蜘蛛群上面加以開道之外（需要留意會有一定時間限制），更是拿來燒掉蜘蛛網與昆蟲蛹的超級利器。順利通過這群小型蜘蛛之後，小心通道盡頭還會有著一群大型蜘蛛徘徊附近，接著將其全數擊倒，便能夠再度拔起牆壁火把打通一旁洞口，然後持續向前推進至廣大空地所在。

C 04 這真是太不可思議了！半獸人部隊居然正在享受燭光晚餐？但是仔細瞧瞧掛在洞頂的兩串昆蟲蛹與外圍通道的數隻火把，老天爺果然沒有棄山姆於不顧啊！這個時候玩家只要按下特殊能力鈕進行身體隱形，接著再利用動作鈕拔起火把之後對準昆蟲蛹位置丟去，無需花費太多功夫就能夠一次解決。假如因為運氣不佳反而導致有些遺珠之憾發生的話，那麼好好改用火盆攻擊、火把攻擊或是近身攻擊徹底清場完畢吧！最後再直接穿越空地以便進入對面通道裡頭。

C 05 先將那群大型蜘蛛快速擊倒之後，照樣拔起火把之後，再來對準那兩名半獸人士兵展開攻擊，接著前進一段距離便會看到有著一群半獸人士兵與大型蜘蛛守著路口，同樣只要拔起火把朝著昆蟲蛹位置丟去即可一次解決，可是小心附近還會有著不少大型蜘蛛存在此處。在左方通道盡頭之處會發現洞穴對面有著一群半獸人弓兵，那裡就是待會兒玩家必須經過的通道所在，趕緊透過火把攻擊（使用轉角處火把）先行逐一解決吧！不過記得最好要一邊閃躲弓箭一邊進行這個動作。

C 06 回到05路口然後改往右方通道繼續移動，就會發現又有一群半獸人士兵盤據此地，但是這個時候應該可以清楚看到右方通道上方掛著昆蟲蛹，所以首先拔起牆壁火把以便將來襲的半獸人士兵全部燒個精光，接著按下動作鈕再把左側石頭用力推下，絕大部分半獸人士兵都會直接喪生石下。最後再改往左方通道持續推進，順便拔起火把再將那些黏網之獸與前方通道入口附近的一群大型蜘蛛施於火刑，沒有多久之後就會抵達05那條半獸人弓兵看守通道。

C 07 通過檢查點後，將會看見屍羅緩緩朝向佛羅多逼近的過場動畫，接著利用火把燒掉昆蟲蛹以便火攻那群半獸人士兵，然後再把來訪的大型蜘蛛正面送上西天。這裡雖然有著兩群小型蜘蛛存在，不過只要分別拔起左右兩側火把即可順利通過，然後再把轉角之處的那群大型蜘蛛加以解決。



這裡的行動時間最好把握快速原則，因為需要先用左側火把丟在小型蜘蛛上面，接著再用右側火把將前方蜘蛛網燒出一個大洞，最後再用順時鐘方式直接繞過那群小型蜘蛛以便進入前方通道。

08 打倒看守此處的那些大型蜘蛛與半獸人士兵之後，只要沿著通道持續推進，就會來到被四群小型蜘蛛完全佔領的主要通道所在。首先利用左方火把丟到如同附圖的小型蜘蛛上面，然後再來執行右側通道那群大型蜘蛛的清場動作，接著使用盡頭之處的火把燒開左側通道盡頭之蜘蛛網，完成以後再來拔起路口附近的右側火拔再度丟到小型蜘蛛上面，如此一來就能夠平安回到出發地點。最後玩家只要一邊利用火把對付三群小型蜘蛛與半獸人戰士，一邊緩緩朝著左側通道出口前進。

09 就在順利解決最後一群大型蜘蛛之後，再度通過檢查點考驗的玩家，就要與屍羅展開正面對決。屍羅本身的攻擊模式一共有三種，其中只有發動近身攻擊的時候才可以傷到牠，至於進行撞擊動作的時候，只能加以閃躲或是進行防禦；最後在召喚大型蜘蛛的時候，只要採用先前同樣戰數即可。可惜無論這個時候再怎麼努力不懈，全身動彈不得的佛羅多依然還是會被半獸人士兵帶往西力斯昂哥，但是到時候山姆高人一等的作戰技巧才會得以盡情發揮喔！

西力斯昂哥 建議人物：

關卡概觀

千萬不要被打倒80名半獸人的過關條件嚇住，只要好好使用週遭互動物品的話，便能夠易如反掌地達到事半功倍的極佳作戰效果，因此就好好欣賞難得一見的超級秒殺豪華場面吧！而且在玩家對付關卡最後階段的半獸人衛兵之際，同樣得要利用週邊互動物品，才可以開始給予傷害。

關卡解說

01 以半獸人隊長為首的敵方部隊正在入口一帶嚴加看守，所以趕緊施展各種近身攻擊以便逐一擊倒他們吧！而且半獸人隊長掉落的紅色生命藥水記得好好運用。只要馬上壓下位於牆壁旁邊的閘門開關之後，就能夠繼續前往上方通道解決其他半獸人部隊，最後照樣能夠從半獸人隊長身上拿到紅色生命藥水戰利品。轉過通道盡頭後會瞧見一名半獸人士兵站在樓梯口，這個時候透過動作鈕拔起一旁著火戰矛即可一發斃命，接著再把底下那兩名半獸人士兵陸續打倒。

02 朝著右側廣場方向加以移動之後，除了少數幾名半獸人士兵會直接向玩家展開攻擊之外，其他那些半獸人士兵可是正在自相殘殺得不可開交呢！看到左前方那條冒著紅光的通道了嗎？進入其中之後先把落單半獸人士兵快速擊倒，接著向前推進一段距離便會發現一小群半獸人士兵又在互相開打，趁機直接推倒左側火盆好好一網打盡吧！至於少數逃過一劫的敵人只有利用近身攻擊逐一解決，最後就可以通過此地並且朝前移動到圓形廣場所在。

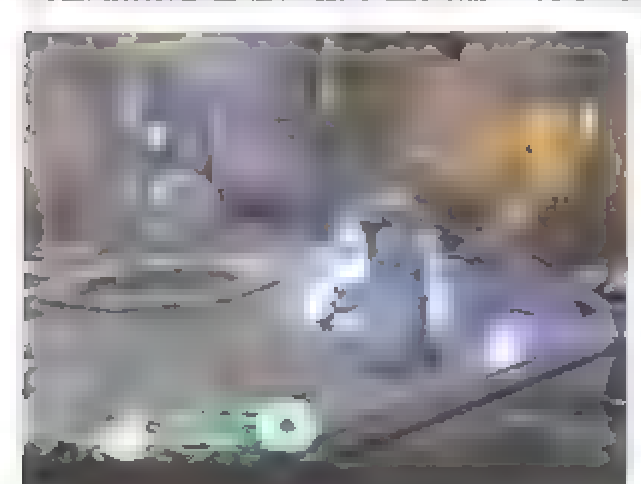
03 既使半獸人士兵照樣自己在那邊打得天昏地暗，不過筆者在此建議最好採用特殊能力鈕以便隱形順利通過，否則還是會有少數幾名半獸人士兵直奔玩家而來。依照順時鐘方向沿著外圍通道走至環狀樓梯口，接著在移動到樓梯中層的時候，馬上拔起著火戰矛或是發動近身攻擊執行半獸人士兵清場動作，然後繼續推進並且打倒綠色生命藥水旁邊的半獸人士兵，最後就會在抵達頂端的時候再度遭遇半獸人隊長，好好利用著火戰矛讓他嚐嚐全身炙燙滋味為何吧！

04 發現樓梯盡頭的右側位置綁著一條繩子嗎？按下動作鈕之後，就能夠切斷吊燈直接秒殺圓形廣場的全部半獸人士兵，接著將會看到又有一群半獸人士兵朝著這邊跑來，趕快推到前方左側火盆加以瞬間制服吧！現在開始沿著樓梯以便回到圓形廣場所在，但是在經過中層的時候記得進入一旁右側通道，然後打翻那只有著熾熱岩漿的鐵鍋，再度秒殺剛好站在02廣場入口附近的半獸人士兵，最後透過特殊能力悄悄溜過圓形廣場另外一條通道，外頭就是剛剛那個02廣場入口位置。

05 繼續朝著目前方位的右翼方向推進，這裡同樣還是有著另外一批半獸人士兵正在拼得你死我活，至於左前方角落放有綠色生命藥水，正前方則是有著閘門開關存在，只要懂得適時按下動作鈕，又是經驗點數源源不絕而來。移動上去後接著爬上左側樓梯，就會平安抵達高塔出入口附近。首先將看守木橋的兩名半獸人士兵加以解決，接著利用動作鈕朝著左側直接推下炸藥桶，堪稱遊戲經典畫面的秒殺場面再度出現眼前。

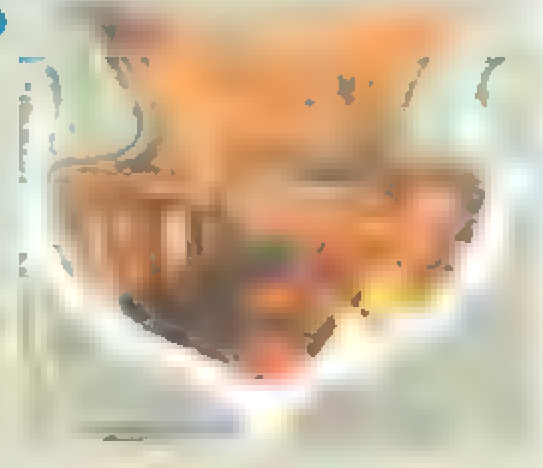
C 06 可是就在準備經由木橋殺進高塔的時候，半獸人士兵卻早就已經察覺到玩家這個入侵舉動，因此紛紛迅速回到石橋上面展開防守陣式。看見木橋右前方有著一部投石車存在嗎？只要先將半獸人隊長送上西天之後，接著按下動作鈕以便精準朝著高塔發射過去，不但使得石橋結構為之岌岌可危，當然就連那些半獸人士兵頓時跌落橋下（不過無法獲得任何經驗點數），最後只要跑過石橋就可以即時進入高塔當中，並且同時得以通過檢查點位置。

C 07 知道半獸人之所以會躲裡反的過場動畫之後，玩家就要面對來自半獸人將軍的猛烈攻勢，但是其實這場戰鬥的最大主軸還是建立在互動物品上面。這個房間的左上角與右下角各自擁有數量不一的戰矛堆，必須先行透過動作鈕拔起戰矛再朝著半獸人將軍擲去，第一發能夠毀壞他的木盾，第二發則是逼他弄丟手上武器，玩家得要趁著他因此原地昏眩的短暫時間，趕緊繼續補上一記戰矛，或是施展近身攻擊才可以真正傷害到他，如此持續循環數個回合不等之後，就能夠救出佛羅多。



末日裂隙 建議人物：佛羅多

關卡概觀



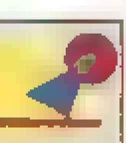
雖然玩家應該會難免對於那個初始等級感到非常頭大，不過好好發揮作戰技巧才是過關與否的重要關鍵；因為除非將咕嚕設法弄進火山懸崖裡頭，否則根本無法傷到持續呈現幾乎無敵狀態的他喔！其實說穿了，這個最終收尾關卡可以說是異常簡單，玩家需要的只有時間與耐心雙管齊下而已。

關卡解說

C 01 咕嚕的攻擊模式相當之普通可陳，只會懂得拼命朝著主角一昧攻擊（記得適時進行防禦動作），根本談不上有著什麼巧妙戰術存在。但是在一波攻擊行動結束之後，他卻會出現短暫原地轉圈的破綻空檔，可以趁著這個時候施展快攻將其逼到懸崖邊緣，並且利用他因為重心不穩搖晃身體之際，直接按下強攻鈕讓他順勢掉落，最後再朝他緊抓邊緣的雙手用力使用必殺攻擊，此舉才會真正得以減損他的體力。假如實在抓不太著上述時機，那麼就改用引誘戰術讓他靠近懸崖邊緣。

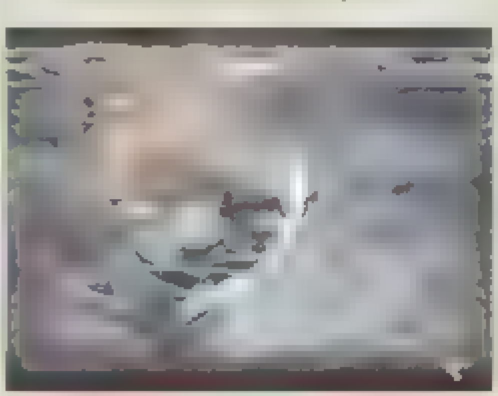
C 02 每次成功削減咕嚕的體力顯示之後，作戰場地就會接著出現落石墜下與熔岩浮現的驚險場面，還好想要輕鬆閃躲並不是一件非常困難的事情，而且同時還會贈送紅色生命藥水當作獎勵（另外經過一定時間之後亦會自動出現）。玩家需要連續發動如同01的六次攻擊行動，不但方才能夠達到單人模式的破關目標，而且所有隱藏項目就此全數得以開啟（帕蘭特里2需要滿足巫師之道、王者之道與哈比人之路各自出現至少一名等級十以上的非隱藏人物之先天條件）。

作弊密碼



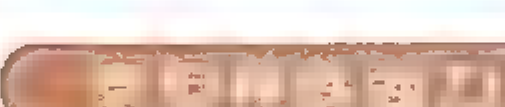
既使作弊密碼必須藉由破關存檔的大力輔助之下，才能夠加以自由使用（另外還要滿足巫師之道、王者之道與哈比人之路各自出現至少一名等級十以上的非隱藏人物之先天條件），不過如此一來，想要輕鬆達到百分之百遊戲進度與全部關卡完美評比的終極目標，就再也不是一件難事啦！

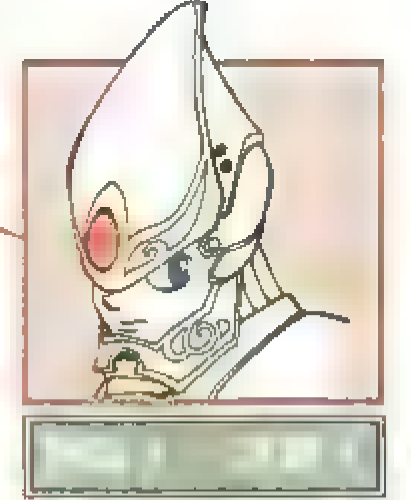
玩家只要在開始任務之後隨時按下 Esc 鍵叫出暫停選單，然後接著緊按左方 Ctrl、左方 Shift、左方 Alt 三鍵不放，最後依序輸入一旁表格當中的四位數字，就可以好好大開殺戒一番囉！但是筆者在此要特別提醒您一點，那就是作弊密碼的有效時間僅僅限於該個關卡裡頭，而且只要途中出現魔戒旋轉讀取畫面的話（亡靈王與西力斯昂哥就是最好例子），那麼再度回到遊戲裡頭之後得要重新輸入作弊密碼才行。



密碼功能	密碼數字
恢復生命	7755
完美模式	5964
都是致命攻擊	6869
全部升級	8967
彈藥無限　註解	7795
無敵	7578
敵人降級模式	9587

註解 就使了於遊戲畫面左下角的彈藥數量顯示已經歸零，您還是可以大方放心地繼續無限使用下去。





神話世紀-泰坦 關卡完全攻略

戰役1 消失的民族

簡單 難度

任務目標：

1. 建立一支至少由五名魚盔步兵組成的軍隊
2. 尋找天界之門
3. 打敗駐守天界之門的野蠻人守衛

過關攻略：

這一關無法種田生產食物，必須由狩獵或採集的方式去獲取。遊戲一開始只能操控A處的卡斯特陣營，馬上生產大量的村民來獵殺周圍的麋鹿，並開發右下方的果樹。不久後北極狼群就會從右方攻過來，聯合現有的兵力解決掉後，讓村民搜括狼群身上的食物。接著東方會有一批野蠻人攻過來，假如之前沒有生產什麼兵力，不妨讓村民躲進城鎮中心來協防。守住這波攻勢後，先知凱斯會增援一輛火砲車給我方，而且過一陣子就會再增援一輛。火砲車是拆掉敵方房子的利器，一定要善加利用。

敵人總共分佈在B、C、D三處，在我方基地裡建造足夠的塔台協防並培育一批部隊，假如資源不夠，可以到E處開採食物與金礦。準備充分後，將部隊聯合火砲車先打下B處的四座北歐兵營，並立刻在右邊建造幾座塔台，來守衛由右邊源源不斷湧入的敵人擲斧兵。守住此處後往北推進，攻下C處的野蠻人基地。

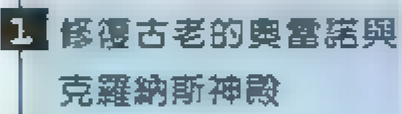
接著將整一對部隊靠近D處的敵方基地，發現天界之門後敵方會派一大隊重裝騎兵部隊衝過來，立刻把部隊帶回B處的塔台陣地，聯合塔台與所有的我方部隊殲滅掉這一隊敵人，然後派火砲車摧毀D處門前的城牆，攻入D處後讓支援攻擊的卡斯特當炮灰，火砲車隨後陸續清光天界之門後面的兵營與山丘堡壘。派五個村民進入天界之門，來到F處建造城鎮中心便可過關。

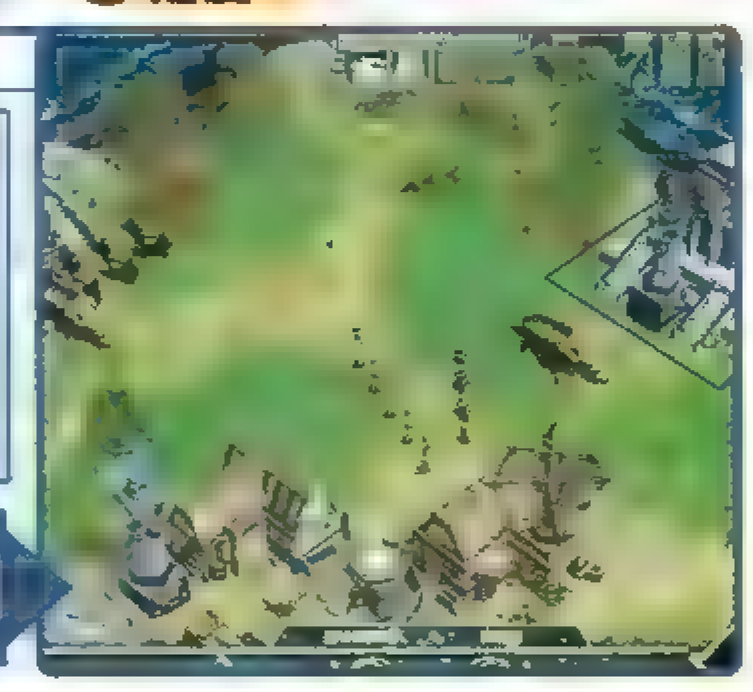
戰役2 亞特蘭提斯重生

困難 難度

任務目標：

1. 修復古老的奧雷諾與克羅納斯神殿
2. 建立你自己的城鎮，並進入古典時代
3. 摧毀隘口上的四座軍事學院





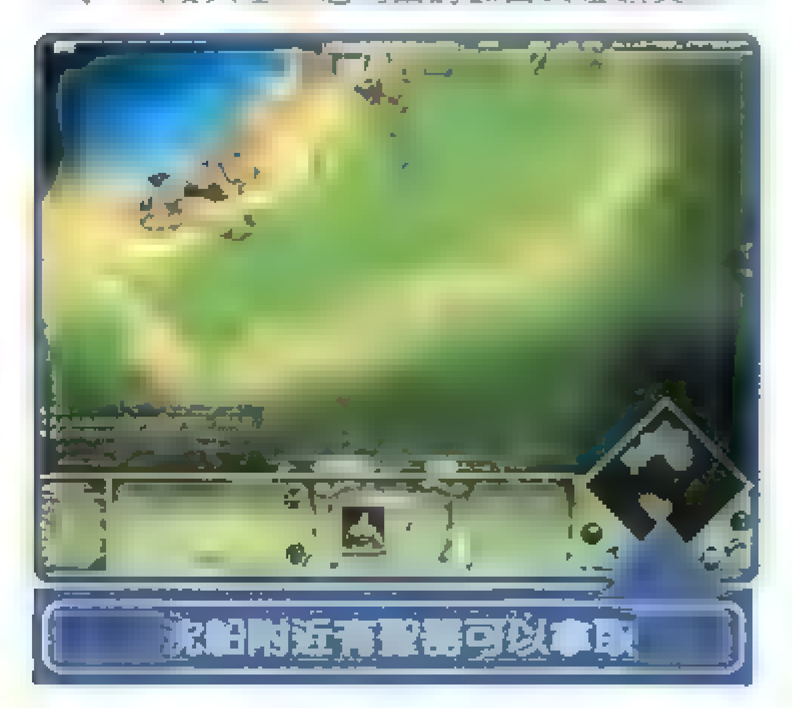
每座修復的神殿會送你一隻攻城巨獸

過關攻略：

一開始先不要急著把村民送去修復神殿，讓村民分別到A處的北邊與西邊採集果實，並大量生產村民，卡斯特一人留在城鎮左邊，其他部隊留在右邊協防，這邊會不斷有一群的敵人步兵攻過來，小心不要讓村民受到傷害。收集萬食物後立刻進入英雄時代，然後大量開採西邊的木頭與金礦資源，再派村民修復左右兩邊的神殿完成任務。神殿修復後會得到兩隻攻城巨獸，你也可以開始建造軍營與塔台來協防。

派一隊士兵到B處會有一叢果樹與金礦，C下方又會有一座神殿可以修復，在這座神殿下面的小村落D只要幾名士兵就可以攻下。攻下後可以獲得神器——特洛伊城門鑰匙。左邊也可以建造塔台來防守。記得將塔台升級到最高，並盡快收集資源進入英雄時代。E處的聖器盔爪鳥盡早派卡斯特去拿取，可以加快村民收集木材和黃金的速度，一旁的斧頭箱就可取一些資源，而F處的神殿可以修復。接下來的目標是G處的敵方前哨站，這裡你可以輕易的摧毀，並建造市鎮中心增加人口數，接著在G右下方空地上建造一座宮殿來防守，而H處的神殿修復後又可以獲得一隻神獸！由F往下來到I處可以撿到三個神器，在J處也有一個神器可以拿取。

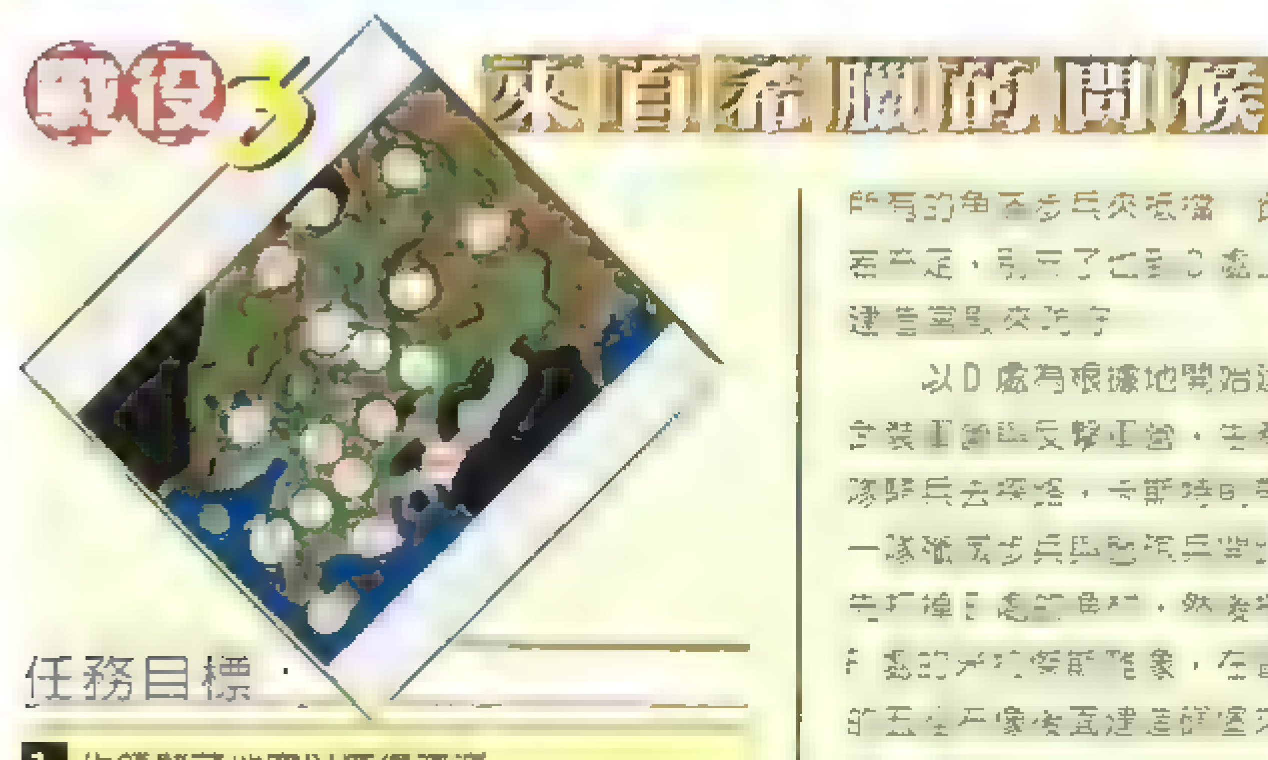
假如可以進展到英雄時代，最好選擇光芒女神希雅，因為可以生產飛行部隊食人鳥，利用食人鳥就可以發現K、L兩處的天界之門。將士兵傳送到K處的天界之門，可以開採金礦並取得M處的聖器，傳送到L處則可清光N處的城堡和敵人軍營，並挖取O處的金礦。進攻時記得以巨兵為主力，攻下後記得在O處左方建造宮殿來協防。若傳送到P處也會有不少金礦可以開採。最後派我方部隊從F處攻下Q處的軍事學院，先清光R處的小兵隊，再往東打下S處的敵方基地，只要摧毀該處的城鎮中心即可過關。



沈船附近有聖器可以拿取

戰役3 來自希臘的問候

難度：中等



任務目標：

1 佔領儲藏地窖以獲得資源

2 繼續為更多的儲藏地窖而戰、建立軍隊，然後殺了米拉傑斯將軍

過關攻略：

這一關我方無法建造城鎮中心生產村民，只能以領隊繼續增援的援軍並佔領地圖上的儲藏地窖來獲取資源。因此可以的話，盡量要將所有的村民變成英雄，增加他們建設與採集資源的速度。我方一開始的出發點在A處，先派一個村民到B處佔領儲藏地窖，另一個村民到C處建造一座宮殿守住通道，其他人帶到D處佔領此處的儲藏地窖，並在D處下方建造宮殿或步哨站，至少要建造一座步哨站，並讓步哨站升級所有的項目。不久後敵人就會由此攻過來，讓卡斯特帶著所有的弓箭手與步兵來抵擋。若有需要，可再到C處上方建造宮殿來防守。

以D處為根據地開始建造弓箭手營與攻擊軍營，先派一隊騎兵去探路，卡斯特則帶著一隊弓箭手步兵與騎兵去對付E處的敵人，然後摧毀F處的米拉傑斯雕像，在西方的巨石像後面建造碉堡來協防。接著摧毀G處的敵人營地，在G處左邊有三個防禦塔及三名兵營守衛，打倒後可以拾取一個神器。無論攻到什麼地方，記得都在該處建造天界之門，可以藉此快速的傳送我方部隊。

接下來的目標是H、I兩處的雕像，摧毀這些雕像可以獲得神力或神器。假如我方部隊已經夠多，可以考慮往J、K兩處的敵方主力部隊發動攻擊，然後佔領這兩個儲藏地窖並建造足夠的防禦設施。在O處左邊有一個用神力召喚出來的天界之門，由此可以將部隊傳送到L處，摧毀西下方的雕像後在雕像後方建造兩座宮殿，這個陣地可以擋住大部分的敵人。接下來的目標放在M處的儲藏地窖，進入山洞後會有不少獨眼巨人擋路，讓英雄們先擊敗他們！

接下來的目標是N處的敵方基地，攻下該基地後可以在O處發現大量的聖器，立刻把騎兵都升級為英雄，將所有的聖器搬回我方的神殿，不要繼續往北推進，將所有的希望都放在攻下P處的儲藏地窖，在P處左邊建造宮殿，以此為根據地往右慢慢消耗掉Q處的敵人兵力，只要將該處的米拉傑斯將軍引出來，並打倒將軍後便可過關。

戰役 奧丁的塔台

困 困難 難度

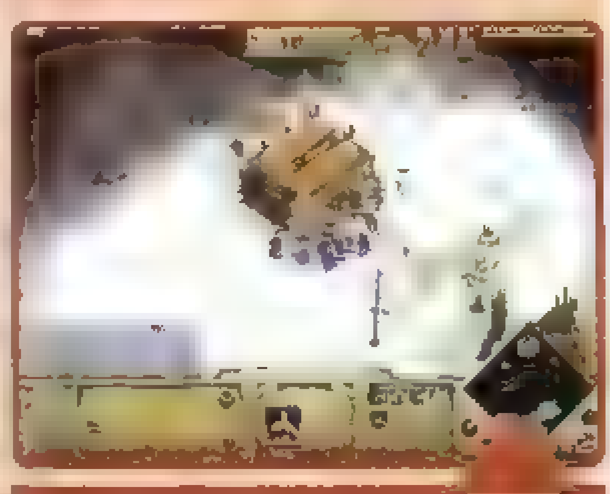
任務目標：

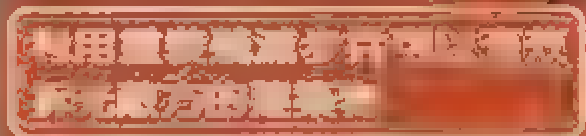
1. 將這三個北歐神殿都更換成亞特蘭提斯神殿
2. 將卡斯特移近奧丁的塔台
3. 使用毀滅世界奇觀的神力來摧毀奧丁的塔台

過關攻略：

這一關要與北歐對抗，而且要善用時光回溯的能力，才能在各地形混亂的地圖上往前推進。一開始先在基地A展開建設，沒多久敵方就會燒掉B處的森林攻進來，最好之前就在森林旁邊建造塔樓及宮殿來防守，宮殿可以多建造幾座，反正等一下可以用時光回溯的功能來進行移動。守完第一波攻擊後就可以派兵往C處推進了，摧毀上方的山丘堡壘與神殿後，在該處建造第二座城鎮中心，然後利用時光回溯的功能將後方的宮殿放置在城鎮中心上方防守。最重要的是要在兩座市鎮中心各自建立一個市集，然後生產商隊來交易，否則黃金一定很快就不夠用。D處的聖器也要記得拿取

這段期間E處的敵方軍隊會經過此攻過來，一定要善用宮殿及重裝步兵、弓箭兵來抵擋，儘可能找機會攻進敵方的基地，並且善用毀滅性的攻擊摧毀敵人基地。這會是一場苦戰，不要節省資源，生產大量的部隊衝過去，一定要一口氣摧毀敵方的主力建築，尤其是敵方的山丘堡壘和兵營，否則對方會一直生產騎兵和步兵攻過來。最好能用時光回溯的能力將後方的宮殿與建築傳送到前方推進，讓它們能發揮防守的功用。打下基地E後，使用士兵去攻擊並摧毀F處的北歐神殿，並將己方已建好的神殿用時光回溯移上去，記得E處左邊的聖器也要拿取



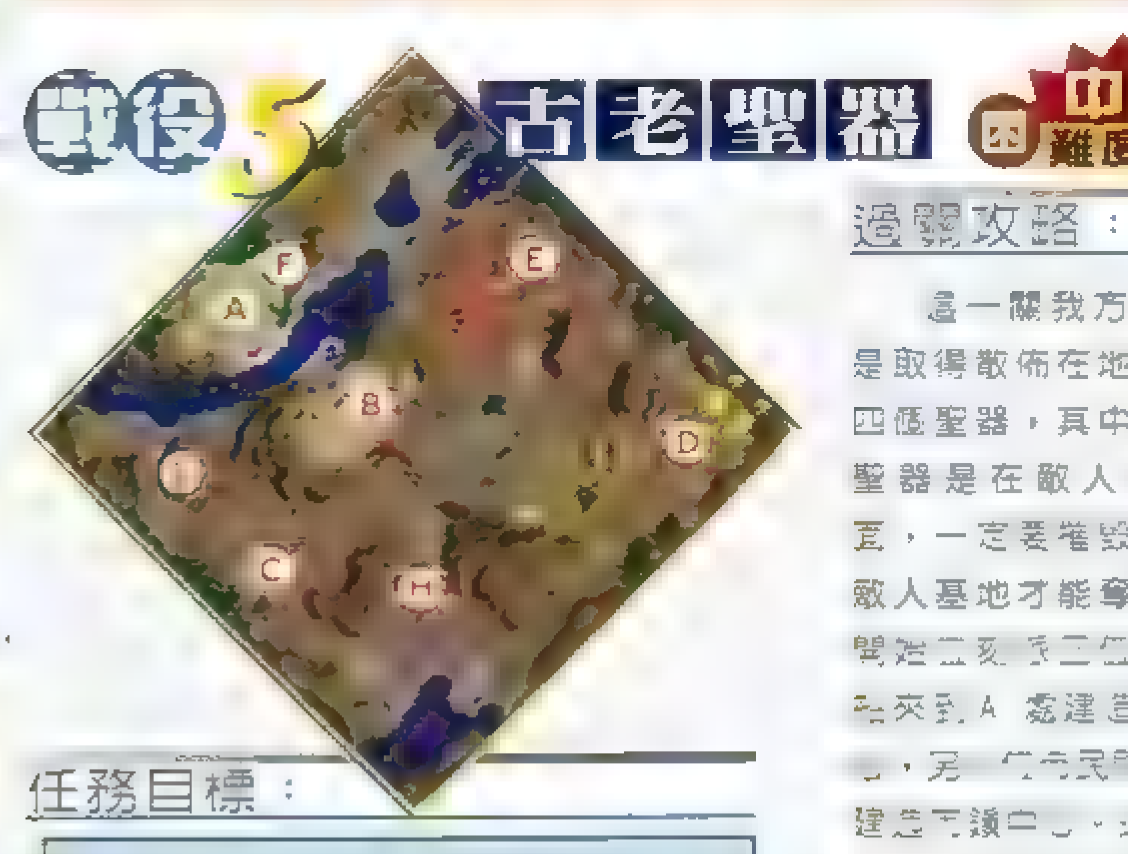


接下來我方的目標是G處的紅色敵人，這時就要善用旋風的功能了，首先將我方的宮殿傳送到H處，然後讓主力部隊集結在一起，將所有部隊聚集在H，最好能多回溯幾座宮殿或神殿。在H大量增兵後，將位於G處的主力部隊引到H處來加以殲滅，然後再將所有的部隊衝過去，最後同樣摧毀I處的敵方神殿並將我方神殿回溯過去，同樣別忘了拿取I、J、K三處的聖器。

最後輪到L處的紫色敵人了，用同樣的方式傳送建築物與部隊到M處，一路往東北打過去，並將N處的神殿取代掉，特別小心不要靠近O處的神殿，只要成功取代掉這裡的三座神殿，便可以將卡斯特移至P處，並利用毀滅世界奇觀的神力來摧毀O處的塔台過關。

戰役5 古老聖器

困 中等 難度

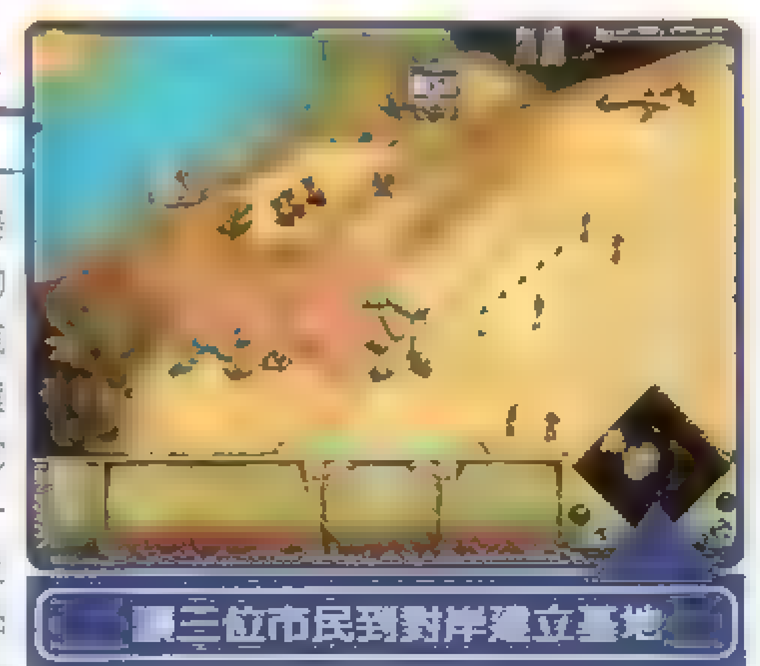


任務目標：

1. 派軍守護四件聖器進入克羅納斯神殿。如果克羅納斯神殿被摧毀，你就輸了

過關攻略：

這一關我方的任務是取得散佈在地圖上的四個聖器，其中有三個聖器是在敵人陣營裡面，一定要摧毀所有的敵人基地才能奪取。一開始立刻派三位市民上船來到A處建造城鎮中心，另一位市民留在B處建造城鎮中心。這段期間A處的基地要全力開採資源，先殺完周圍的動物，再大量砍伐附近的木材來造船捕魚。至於B處的市民建完城鎮中心後，就要利用城牆將東北與東南的入口圍起來，並派遣我方所有



讓三位市民到對岸建立基地

戰役6 奧林帕斯山

中等難度

任務目標：

1. 把一名或多名士兵帶到起始點的北邊神殿
2. 把卡斯特帶到東邊插有旗幟的區域
3. 把卡斯特帶到奧林帕斯山的頂峰。如果插有旗幟的冥界之門被摧毀，你就輸了

過關攻略：

這關我方的出發點在A處，而由A處會不斷有增援部隊傳送過來，先帶著四名士兵到北邊B處的神殿，讓士兵變成獨眼巨人，然後派巨人幹掉由下面衝上來的騎兵。接下

來這邊的[illegible]名士兵可[illegible]讓另名變成獨眼巨人，另外兩名到C處去[illegible]，帶著弓箭手[illegible]處的聖堂，[illegible]聖堂，再[illegible]將敵人變成獨眼巨人[illegible]C處[illegible]去攻進F處的兵營之前，可以再去到G處。

到G處後帶卡斯特到H處的地點右上方，找另一名英雄開始單挑，[illegible]變成獨眼巨人到H處[illegible]變成獨身戰鬥的卡斯特，打敗人[illegible]後，到右上方打爆聖堂可以獲得[illegible]，其餘的獨眼巨人則掃平I處所有敵人[illegible]，J處打敗兩座神像後也有聖堂可以破壞。

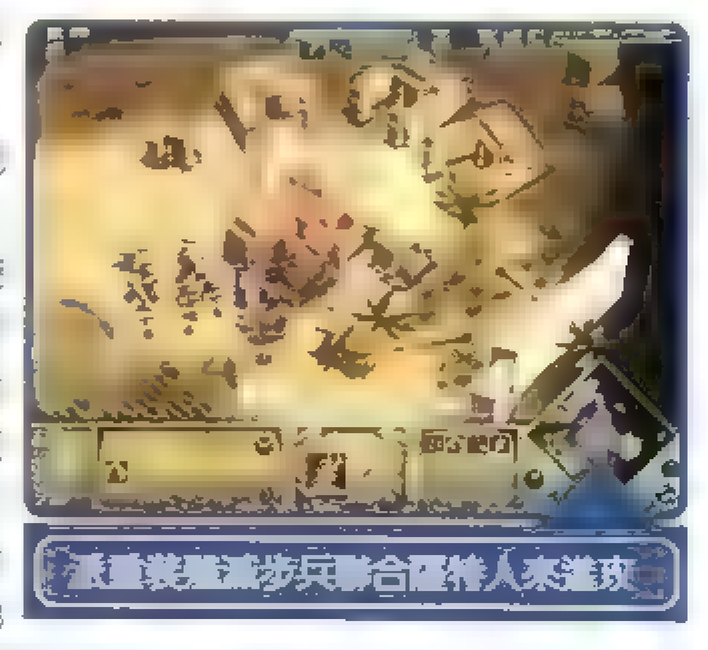
接下來可以考慮往東方或北方進攻，往北的路線可以將獨身戰放置在H處的左邊，攻擊左下方的城門，其他的獨眼巨人則擋住G處左上方，以對付一進來就一來的騎兵與步兵。[illegible]，然後帶卡斯特到L處[illegible]K處，讓卡斯特去攻擊M處的城門，會有一名英雄帶著士兵衝上來[illegible]來對付英雄，[illegible]，一路往左[illegible]M處上方的城堡後，直接攻入M處聖器。

東方的進攻路線跟北邊差不多，不過N處入口大量的希臘重裝步兵十分難纏，[illegible]大量的獨眼巨人或由[illegible]。你也可以利用C處的[illegible]，攻擊力會變[illegible]處所有的敵人的建築物，並上左邊的船到P處，[illegible]上駐守的士兵，摧毀P處的聖堂[illegible]，帶領卡斯特與M處的敵人過來，摧毀所有的敵方英雄與士兵後攻入M處聖器。

的狂熱雙劍兵去進攻C處的敵方陣營。進攻時先砍掉城門，接著陸續摧毀神殿軍營等建築，盡可能砍殺C處金礦處的村民，但不要去動到城鎮中心，因為這時的兵力還沒有能力可以砍掉城鎮中心，只要癱瘓該基地的成長就可以了。

這段期間D、E兩處的敵人也會不斷地過來攻擊，多建造一些步哨站來防守，並善用一開始配備的弓箭手。不要只會[illegible]把弓箭手升級為英雄，因為升級後只會增加攻擊力，還不如從神殿裡生產獨眼巨人來防守。這時A處也要在F開始建造城堡，來防止敵人繞路去偷襲。

不錯的[illegible]資源並升級，只要[illegible]獨眼巨人，並生產重裝備步兵軍團，就可以開始進行攻城戰了。首先攻到C處[illegible]拿取G處的聖器，接著[illegible]處的聖器要[illegible]，然後將[illegible]放在C處的[illegible]敵人，讓獨眼巨人對付敵方的[illegible]，讓步兵負責摧毀建築物，[illegible]B處[illegible]，[illegible]後就可以攻進基地裡並拿回聖器。接著再由此處往北進攻，只要擊敗[illegible]E的防禦兵力與設施，拿下該處的聖器便可過關。



派重裝備步兵聯合獨眼巨人來進攻

戰役 希其歐斯的背叛

任務目標：

1. 建造基地並在泰坦的猛烈攻擊之下撐住十五分鐘
2. 產生三隻巨鵬並派他們去救卡斯特的城鎮中心

過關攻略：

這一關可怕的泰坦終於出現了，我方在A處一開始的資源十分充裕，可以建造所有的埃及建築，雖然一開始泰坦只會在B處肆虐，不過只要15分鐘的倒數結束，泰坦就會南下開始對A處的我方發動攻擊。這段期間只會有大量的小型泰坦過來，這些泰坦攻擊力不低，而且被殺死後還會分裂成兩個更小的泰坦，數量十分龐大，我方必須盡快在A處建立大量的防禦措施，否則很快就會被這些泰坦毀滅。

首先馬上到C處左右兩邊各建造兩座塔及要塞，並將所有的英雄和士兵都派駐到C處，因為小泰坦很快就會從B處攻過來。第一波的攻擊先讓英雄與士兵守住，再來就交給要塞與瞭望台來處理。記得將所有瞭望台的升級項目都升級到最高，城鎮中心除了大量生產勞動者外，也要升級“石牆”和“乾泥磚”來加強建築物的耐久力。在防禦的過程中一定要特別注意冥王之子的生命值，攻擊力強大的冥王之子絕對是對付泰坦的關鍵，並且祭司無法去治療冥王之子，一定要小心的保護他。

在這段防禦的時間，我方除了大量開採資源外，最重要的是神殿的建造。建造神殿第一個目的是生產巨鵬來對付泰坦攻擊我方部隊，第二個目的是之後的任務必須利用神殿來生產巨鵬，所以神殿至少要建造一至兩座比較安全。建好神殿立刻就開始生產三隻巨鵬，並將三隻先送到D處，免得等一下來不及滿足下一個任務。至於這個關卡唯一的聖器在E處，不過這個聖器對我方沒有什麼幫助，不拿也罷。

倒數結束後泰坦會從B處沿著左邊的通道攻過來，這時要換我方的英雄上馬了，派艾傑克斯或艾曼拉到F處等泰坦，一旦他出現就攻擊他頭部的光圈，然後再騎到他肩上，跟他在地圖左邊繞圈圈。這段期間趕快按下警告鍵找到D處的卡斯特，也可能會跑去攻擊G處的敵人基地，找到他後再在D處等候的三名巨鵬去接他便可過關。

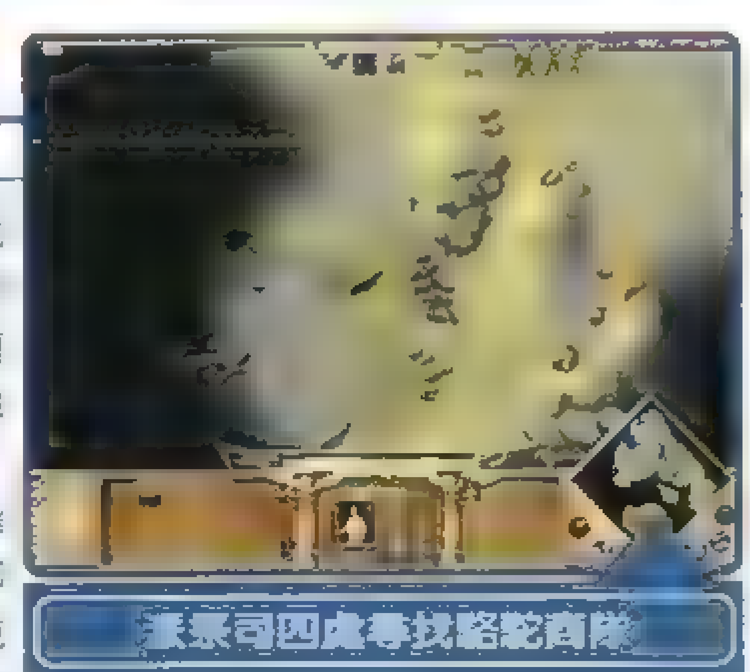
戰役 冥府門犬

任務目標：

1. 建立你的部隊並保護冥王之子，讓他為沉睡中的守護神充能
2. 利用你的守護神來消滅泰坦的冥府門犬

過關攻略：

這關一開始戰況就很緊急，敵人的神獸部隊會一直攻向A處的守護神，而B處基地的城牆也偶爾會有敵人來騷擾，一定要善用暫停鍵來指揮調度才不會手忙腳亂。首先派B處的艾傑克斯、卡斯特兩位英雄到A處駐守，行動迅速的艾曼拉則到C處聯合祭司守住上下兩座城牆。由於一開始先知與祭司都是英雄單位，可以儘早派他們分別到C、D、E、F四處拿取聖器，而G處的三個聖器則必須派遣英雄搭運輸船過去拿取。


派祭司四處尋找駱駝商隊

戰役 [illegible] 疾風行動

困難 難度

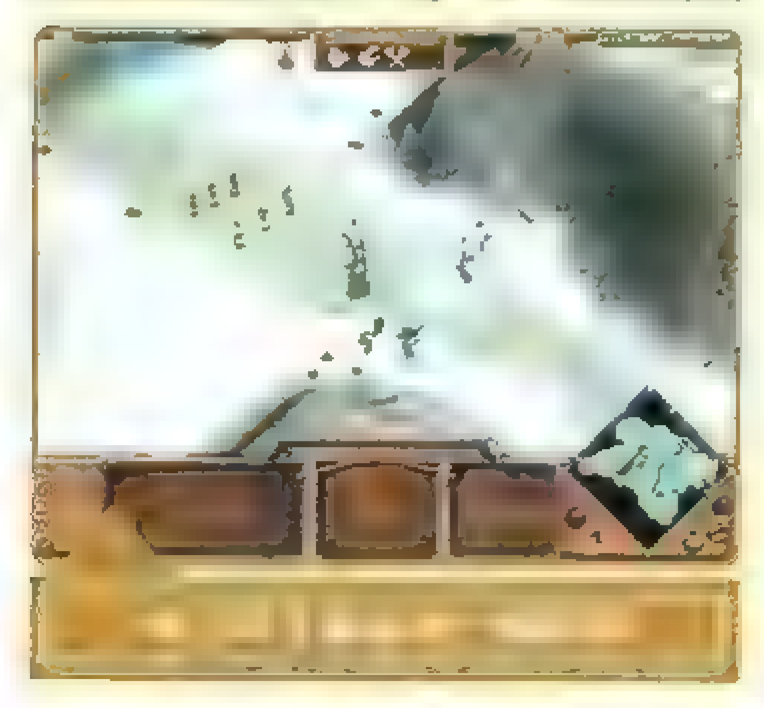
任務目標：

1 佔領弗士塔所提供的部落，並建造一個[illegible]

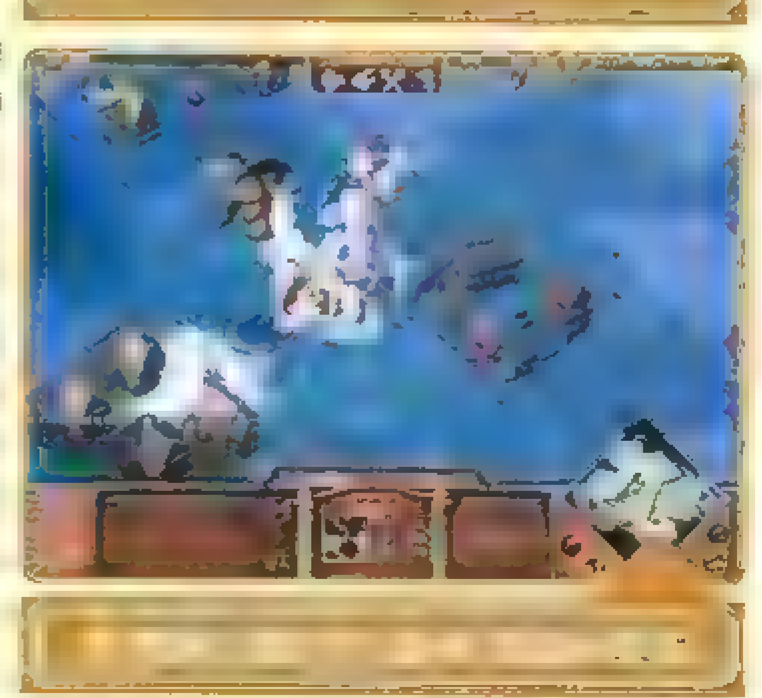
2 在泰坦摧毀所有北歐村莊之前阻止他

過關攻略：

一行人來到北歐，遇到了正與北歐泰坦對抗的弗士塔王，他給了你一個部落，希望你與他們並肩作戰。這一關必須在二十五分倒數結束前擋住拖延泰坦的攻擊時間，等倒數結束後召喚出威絕巨龍，再一起摧毀泰坦過關。首先帶著所有的人到A處建立基地，最好城鎮中心先建造房舍、神殿、與市集，多生產一些村民來開採資源，而市集也要生產公牛商隊來與城鎮進行貿易。



泰坦會陸續從B、C、D、E、F、G破壞過來，因此在這段建造的期間，必須將我方所有英雄與能作戰的部隊，經由F、G轉至B處，先將敵方的主力部隊引過來殺光，然後進去大肆破壞敵方的基地。假如敵方的主力部隊不強大，可以考慮多留一些兵員再過去。善用弗士塔王的[illegible]能力，或者將敵人引至F、G兩處，配合神力的運用來殺光敵人。特別要注意敵方使用[illegible]的部隊。在前往敵方基地的同時，也可以派一位英雄到H、I兩處拿取聖器，尤其I處的聖器，可以讓你的步兵單位對泰坦造成更大的破壞力。



等清光所有的敵人後，泰坦應該也一路到了C或D處了，讓他繼續破壞，一直破壞到E處，再用所有的部隊吸引泰坦的注意力，讓泰坦一直順著B、C、D、E繞圈圈，有部隊被擊倒或死亡就生產部隊來補充，前進的速度不要太快也不要太慢，一定要讓泰坦不斷的跟在身後。只要撐到倒數計時結束，威絕巨龍就會出現在A處，立刻將所有的部隊撤走，讓威絕巨龍來對付泰坦，消滅泰坦就可以過關了。

由於基地裡沒有金礦，因此一定要守住C處，確保A處到H處的貿易路線順暢無阻，否則很容易因為金礦的匱乏使得建設停滯不前。在地圖四處都會散落著駱駝商隊，由於無法生產駱駝商隊，這些商隊就是最大的金脈，找到後一定要確保他們能夠到H處運載金礦回來。

敵人一但攻到A處，立刻讓攻擊力強大的冥王之子停止膜拜守護神，轉而用閃電攻擊來襲的敵人；基地B裡的所有村民則要盡快展開建設，儲備資源來升級城牆，並盡早在A處守護神前面與C處的城牆後方建造塔及要塞，當然可以累積神力的紀念碑也要盡早興建。等累積足夠資源後在A處大量生產戰象來協守，然後盡早升級到諸神世紀來升級戰象，從此就可以帶著英雄和戰象橫掃地圖了。不過切記不要攻到I處的敵方基地，一旦摧毀了泰坦會引起很大的麻煩。

利用守護神解決掉泰坦

讓我方部隊直守在I處上方，從I處到A處沿路建蓋塔及要塞，等守護神累積到可以發動時，泰坦就會從I處發動攻擊。立刻讓所有部隊移到A處，利用沿途的堡壘來拖慢泰坦的前進速度，一旦泰坦攻到A處，守護神也大概甦醒了，立刻讓守護神來對付泰坦，其他遠距離的部隊則全力攻擊，只要摧毀泰坦便可過關。

戰役10 贖罪

簡單 難度

任務目標：

1. 讓該亞的豐沛神力遍佈四個部落周圍的焦土，以削弱泰坦的力量
2. 再讓兩個部落的區域變得蒼翠茂盛，只要在黑暗的地區建造建築物即可
3. 消滅泰坦

過關攻略：

這一關我方要建造四座城鎮中心，讓大地之神該亞進行綠化，進而削弱泰坦的力量，才能一舉殲滅泰坦。我方起始的基地在A處，除了B處的敵方基地外，泰坦會陸續在C、D、E、F摧毀該處的城鎮中心，因此重點會落在如何避開四處巡邏的泰坦，在這四處村落搶建兩座城鎮中心，來摧毀泰坦的力量。

首先派一名市民建造城鎮中心，一名蓋莊舍，另外三名市民採集食物，等大約金礦二種資源，大三排弓箭手金礦在進攻生產武裝攻城三艘，將全部所有英雄攻至B處，讓英雄擋下敵方部隊，攻城車對付城鎮中心與一些箭塔，摧毀敵方所有的生產建築，再慢慢的屠殺他們的村民，很快就可以佔領下這塊基地。這段期間A處的基地也要不斷生產市民，並建造武裝車營或去砍樹之大生產樹精來協防，因為泰坦常常會攻進A處，若資源充足的話，記得也要在東南方的入口建造宮殿來協防。

派英雄來到南方G處拿取本關唯一的聖器，該聖器可以讓步兵對泰坦造成更大的傷害。接著在A、B兩個城鎮建立市集並生產商隊來累積資金，一但有足夠的資源，就將所有能力升級到最高，並生產大量的步兵，將所有步兵升級為英雄，直到人口數佔滿為止。接下來要準備偷偷去建村莊了，由於泰坦是以逆時鐘方向繞著C、D、E、F前進，因此只要派兩三個市民悄悄跟在泰坦後方，一旦泰坦後腳離開，市民就衝過去建城鎮中心，只要建好城鎮中心，該亞女神就會進行綠化的工作，即便後來該城鎮中心被摧毀也無所謂。

你總共需要再建造兩個城鎮中心，泰坦的力量就會被削弱到可以對付的程度，之後讓英雄們帶著所有士兵衝上去圍毆，若無法殺死他就再生產一批士兵過去，用人海戰術將泰坦耗死。記得，除非任務目標要你消滅泰坦，這時再開始派士兵過去，否則只是白白送死而已。

戰役11 背叛亞特蘭提斯

中等 難度

任務目標：

1. 殲滅那些正在攻擊黃色市民的機械戰士
2. 殲滅那些正在攻擊紅褐色市民的機械戰士
3. 殲滅那些正在攻擊淺藍色市民的機械戰士把卡斯特、艾曼拉和艾傑克斯送到宮殿，
4. 然後進入克里歐斯的天界之門

一定要生產火燄車來摧毀對方的城牆

過關攻略：

這一關節奏十分快，沒有掌握好時間的話，珍貴的市民一下子就死光了，因此一定要善用Pause暫停鍵來應付。由於敵人只有機械戰士，所以英雄是對抗這些戰士的關鍵，只要配合好地形，一個英雄就可以以一擋百。

來到亞特蘭提斯，會遇到一整排雕像，原來這排雕像是機械戰士偽裝的，將這些…A處東南方的水池，讓英雄們來對付這些雕像，打掉前幾支的機械戰士後，來到左上方B處強化城鎮中心，該城鎮中心會歸順我方，所有黃色的建築物也會全部變成我方陣營，在B處左上方也會有市民供你差遣。

記得這裡的城鎮中心無法生產市民，市民也不能建造建築物，所以要趕緊把市民盡量變成英雄來加快資源採集速度，而經濟公會也要研發所有的技術，最好可以先研發犁，才能盡快儲備足夠的食物，讓所有的市民升級為英雄。接著讓市民盡量砍樹，然後到外圍

戰役 12 泰坦之役

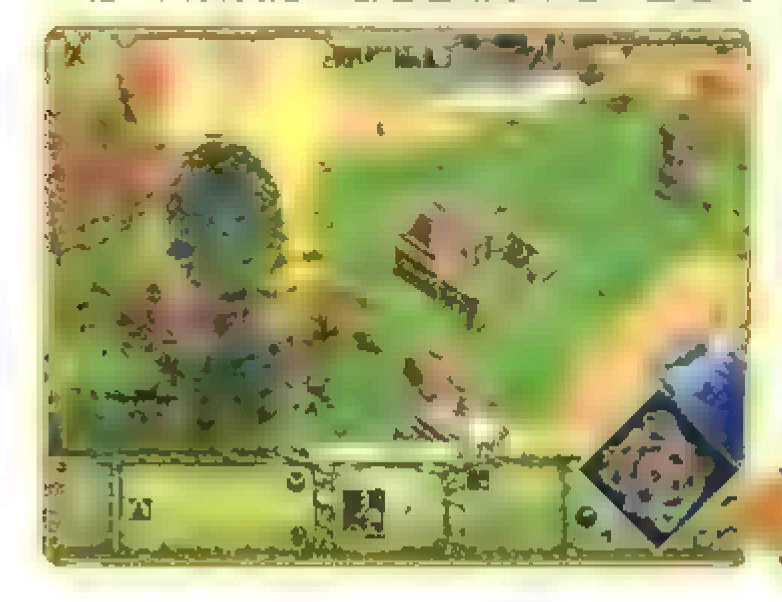
困 難度

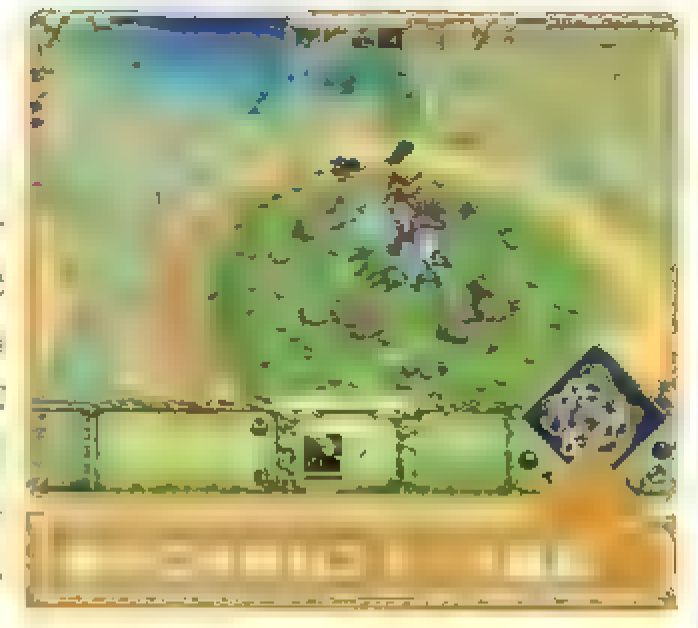
任務目標：

1. 在四座大地聖池的每一座上召喚該亞之籽。損失召喚之樹即表示敗北
2. 至少要守住一株召喚之樹，才能召喚大地女神
3. 利用大地女神該亞來打敗泰坦之王克羅納斯

過關攻略：

雖然是最後一關，但只要善用技巧，難度會比想像中低很多。我方部隊的出發點在A 處，由於我方無法建造城鎮中心來生產平





民，因此首要之務就是先採集食物，讓平民全部升級為英雄，然後可以砍樹木，建造碼頭生產漁船來捕魚。A 處基地左右各有一座宮殿與碼頭，再全力發展科技，再將該亞之籽種在A 處的大地聖池上。

主城部署我方的英雄要聯合所有的步兵與弓兵，直接殺進B 處的城門，除了C 處的宮殿和碼頭以外，全部的敵人與建築物都要清光。若靠近D 處的樹精之木，還可以召喚樹精來協助你；至於C 處的宮殿和城鎮中心必須等到我方的宮殿建造完成，生產出兩輛以上的火砲車後再加以摧毀。此後就不時會有敵人會發動攻擊了，只要陸續清光敵佈在地圖上的敵人部隊，就要種在E、F、G 三處種下該亞之籽。

這段期間我方會陸續增援幾次援軍，包含埃及、希臘、北歐援軍都會過來幫忙，好好善用它們來保護並加緊生產。除非你已經準備就緒，否則不要輕易將最後一顆該亞之籽種下去，不然泰坦之王克羅納斯會直接衝出來。最好等各召喚之樹附近都有宮殿與部隊保護，並且也拿到了地圖上所有的神器後再種下去，並將英雄放置在H 處冥界之門附近，準備引誘克羅納斯。

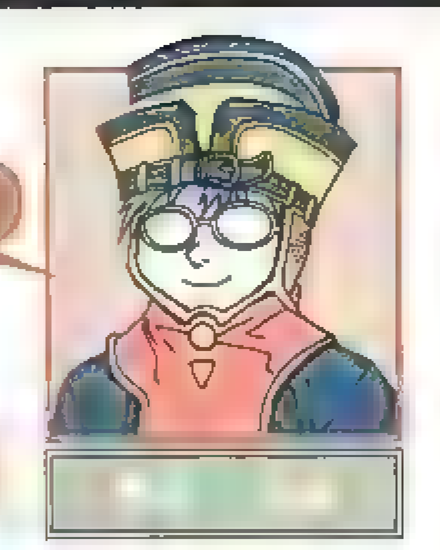
等種下最後一顆召喚之樹，時間就會開始倒數，倒數完成後便會召喚出大地女神該亞。倒數的時間視遊戲的難度而定，難度越高倒數的時間越久。在倒數計數的時間裡，你必須操作英雄吸引克羅納斯的注意，繞著H 處的冥界之門轉圈圈，一直等到該亞召喚出來為止。由於英雄的速度比克羅納斯快許多，應該不會有什麼危險，反而要特別小心由冥界之門跑出來的冥界神獸。一發現冥界神獸，要離開克羅納斯一段距離後再攻擊牠們。只要撐到倒數結束，該亞就會從I 處誕生，立刻讓英雄們往I 處跑，該亞就會馬上迎接泰坦之王，只要依靠該亞一人就可以輕鬆解決泰坦之王並破關。

的碼頭大量建造漁船來捕魚，可以加速資源累積的速度。此外越早在C 處的武裝軍營升級鯊魚之牆，將可提高不少精銳角鬥步兵的攻擊力；也可以善用神力將一開始的步兵升級為英雄，可以更有效的對付機械戰士。

接下來的任務是要盡快救援紅褐色的平民，將所有部隊帶到D 處的天界之門，傳送到E 處後先讓三名英雄出去：忽略周圍的機械戰士，直接衝到F 處的城門救出該處的村民，再回頭一一殲滅E 處附近的機械戰士。光復紅褐色的建築後，可以開始運用該處的神殿生產神獸部隊了，尤其是可以治療我方部隊的治癒飛兵，一定要多生產幾隻。另外也要盡快將G、H、I 處的神器搬到神殿來存放，增加步兵對付機械戰士的攻擊力。

關卡後期會有大量的機械戰士等著你

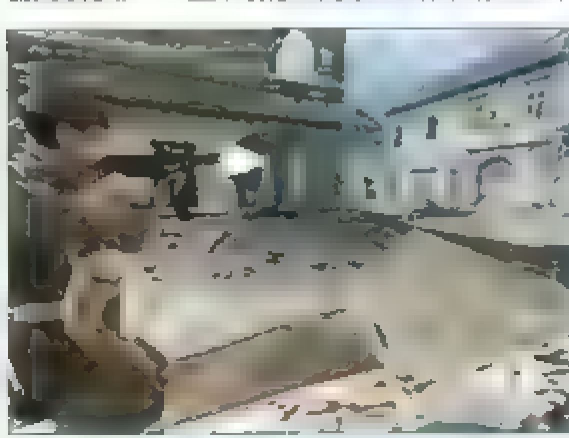
接下來第一個英雄就好了，其他六名英雄進入E 處的天界之門，傳送到J 處拯救淺藍色的居民。這時E 處也會湧出大量的機械戰士，一定要善用K 處的箭塔與L 處的城堡來迎戰，一直利用Pause 鍵來調度英雄，才能有效抵擋機械大軍。擋住這一波就輕鬆多了，讓兩名英雄守在K 處出口，另一名守住L 出口，從J 處的軍營大量製造人馬軍與狂暴雙劍兵，並將所有的雙劍兵升級為英雄，讓火砲車衝破K、L 的城門，一路殺到M 處，敵方會在此處一直施展冥界之門的召喚魔法，裡面跑出來的冥界神獸有時也會幫你對付敵人，不過大多還是要靠自己解決；看到冥界之門出現，最好盡快將門打破以免後患無窮。從M 處往西下一路衝破城門，拆光N 處的宮殿和敵方建築，最後讓英雄進入任何一個天界之門便可過關。



危機最前線二 重點攻略指南

危機最前線二教戰守則

以同時操縱四名角色進行遊戲的高難度戰爭遊戲《危機最前線》，二代的難度當然不在話下；玩家依舊必須同時操縱四名角色，進行每個關卡超高難度的任務。當然，二代的戰略性提升了不少，不管是AI還是地圖場景都加強了許多，此外任務也強調故事性喔！大部分的任務都是一連貫性的任務，玩家在某些關卡選的槍械等，都會一直占用在同一大關任務當中，所以慎選該任務的槍械就變得非常重要了！

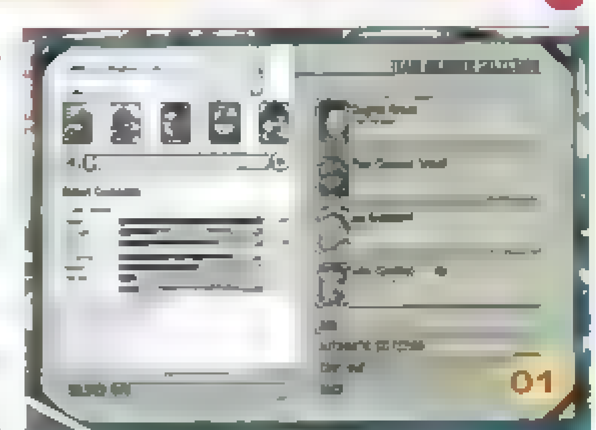


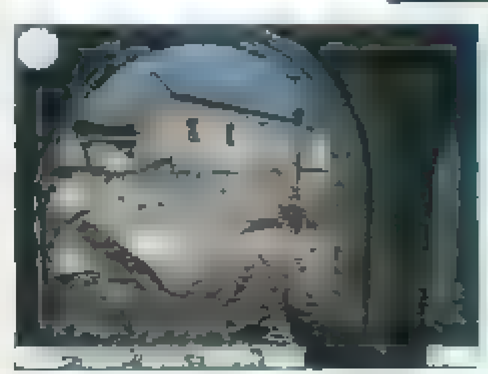
	士兵的最大HP值
	士兵的力量，影響能攜帶物品的多寡
	耐久力，影響士兵的快速跑步維持時間和跳躍次數
	射擊能力，影響士兵的槍械射程距離、準度等。
Stealth	隱密性，影響士兵的潛行能力，可以悄悄接近敵軍背後。
	醫療能力，影響士兵的使用醫藥包效率，該能力越高，醫療越有效率！
	開鎖能力，數值越高開鎖越快越容易成功。

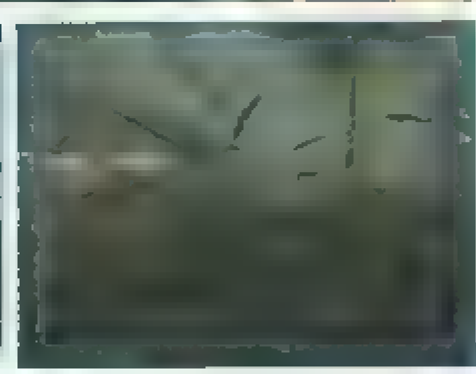
不管玩家選的角色是哪一個，一定要選其中一個，就是醫護兵（在他圖案下有一個十字圖案）！雖然他只能用小手槍，但是他的醫療能力超強，一般士兵使用一藥包只能一次恢復約三分之一左右，但是醫護兵可以一次恢復85%以上的體力，除了節省醫藥包消耗，在危急時也非常有用！

戰前注意事項及準備

玩家在每一關卡可以選四名角色進行任務，建議玩家只要固定好四個士兵就不要再換，因為每經過一個任務，該名角色的能力就會提升，像是力量、體力等等，才有辦法去應付越來越困難的關卡。在選擇人物時必須注意下面的幾個屬性（圖1）：







在每一個關卡一定要帶以下的物品，非常方便，也能使關卡更加簡單！

指南針　可以在左上方顯示敵我位置，雖然無法指出距離，但是只要隊友看到敵軍也會通知玩家方向，按下物品欄對著指南針按右鍵即可使用。有些關卡無法攜帶指南針。

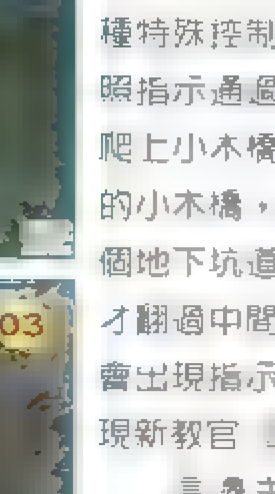
醫藥包　每個關卡的醫藥包有限，最好能夠攜帶大型醫藥包，使用次數為一般醫藥包的兩倍。

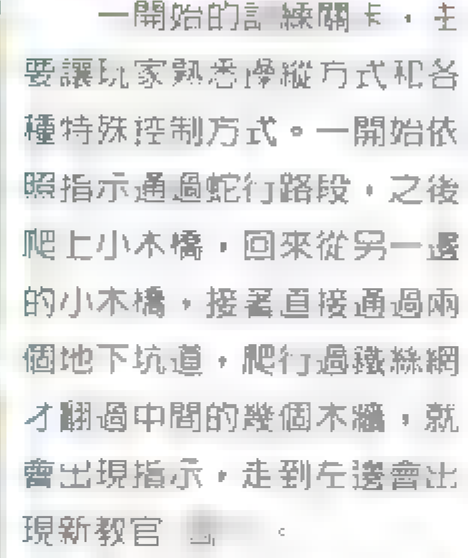
敵軍槍械　盟軍的槍械在戰場中派不上用場，因為子彈不一樣，大部分子彈都不充足，但是只要玩家過了一兩關，敵軍的槍械就可以在任務剛開始的物品欄裡選擇，像是98K步槍、MP40衝鋒槍等

TUTORIAL

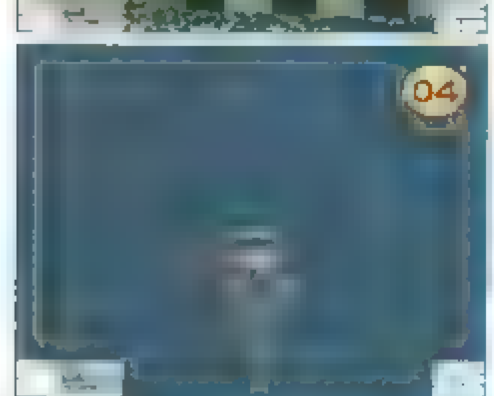
TRAINING

一開始的訓練關卡，主要讓玩家熟悉操縱方式和各種特殊控制方式。一開始依照指示通過蛇行路段，之後爬上小木橋，回來從另一邊的小木橋，接著直接通過兩個地下坑道，爬行過鐵絲網才翻過中間的幾個木牆，就會出現指示，走到左邊會出現新教官（圖2）。



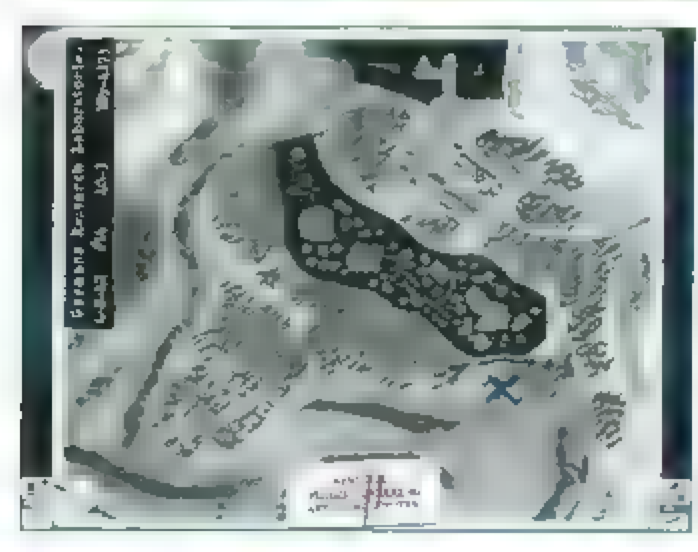


這邊主要熟悉各種槍械，都用過之後出門走到底走右邊的大門，手榴彈和火箭筒訓練，炸掉中間的一堆木板就可以（水桶也要），接著走出右邊的鐵絲網門，沿路走開車，順著右邊的路開，第一個路口左轉下一個路口右轉到底下車（注意！開車時不要碰道路上的警衛三次以上，否則直接結束！）這邊要訓練你的潛行能力，先在箱子裡拿破壞鉗，避開右邊房子旁邊的警衛在鐵絲往上開個洞（圖3），進入之後潛進房子裡，在更衣室搜尋潛水用具，穿上之後到游泳池水底撿一個識別證（圖4），其體積非常小，要特別注意尋找。上岸後把道具欄叫出來，直接把穿著的潛水衣丟掉就可以，回來路找教官開車回停車場停車，接著走上停車場前的樓梯，接受炸彈訓練（圖5）。拿三個炸彈炸壞木牆後面的三個目標就可以，要注意引爆時間很短，小心別炸死自己。之後沿原路回最先前的地方結束訓練。



ARCTIC

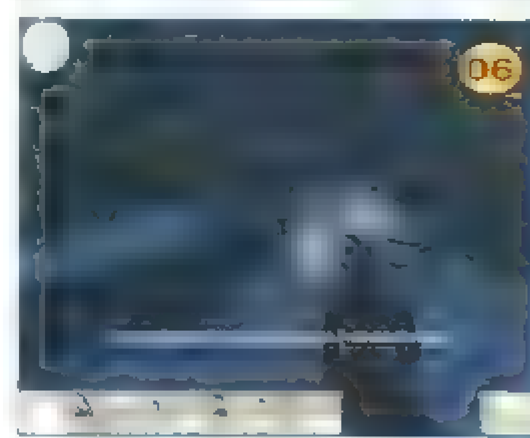
OP. SNOWBALL — FIRST STRIKE

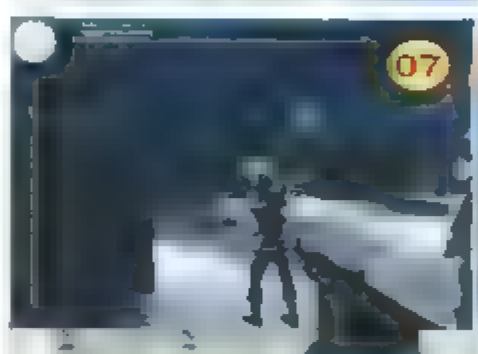


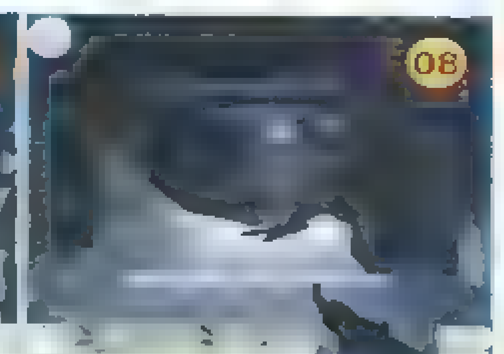
玩家的第一個任務，一開始靠著右邊山壁走會看到一間房子（圖1），殺光敵人搜尋身上的槍，繼續靠著右邊走遇到嚮導（圖6），他會帶玩家到敵軍的位置，這時會看到一輛敵軍卡車，在卡車還沒開走前殺光附近的士兵，否則就沒辦法躲避卡車後面的機槍掃射。殺完後先不要靠近左邊的基地，從基地的右邊繞過去，破壞鐵絲網從基地後方或右方開始屠殺（圖7），屋頂上也有敵軍要注意，最後面的海巷也有敵軍要殺，最後把全體人員帶到地圖上B點的建築物裡過關（圖8）。

任務目標

- 找到嚮導
- 找尋地下基地的入口
- 殺光敵軍
- 把所有隊員帶到基地入口
- 必要物品：照相機







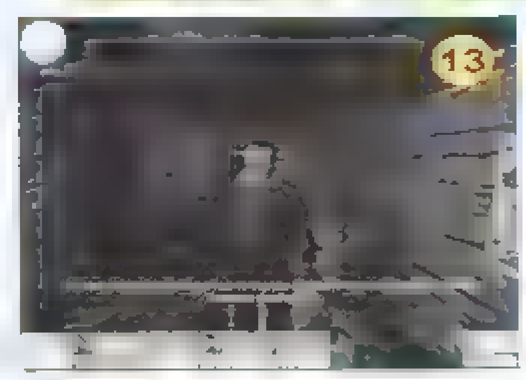
OP. SNOWBALL — Scout

任務目標

- 進入地下基地
- 取得重要資料相片
- 殺光敵人

接續上一個任務，玩家往地下基地移動，不過只能一個人下去，所以槍械要先分配好，身上要有照相機。沿路往下走看到兩個門，繼續往下走到最下層，敵人不多，往右走可以發現很多炸彈；先不用拿，爬上左邊或右邊的樓梯到上一層，一樣先殺光敵軍，再到處走一走會出現許多放炸彈的地方（靠近時角色會講話）。在最右側樓梯的入口附近有一個飛機模型，用照相機照它取得相片（圖9），在中間綠色光線實驗室中間也有一個，同樣照相（圖10）。接著找尋一個製圖室，其中一個圖紙可以照相（圖11），接著回到下一層拿兩個炸彈，這一樓可以裝兩個炸彈，裝完馬上再拿三個往上一層移動，上一層有三個可以裝置炸彈（圖12），裝完後走剛剛上樓梯沒有經過的大門，往上回第一關入口。

OP SNOWBALL — Rendezvous

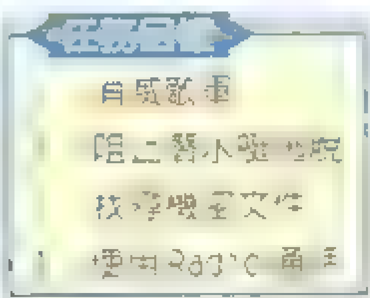


任務目標

- 和嚮導會面
- 保護飛行員
- 全體人員安全離開

破壞基地之後，從基地沿著原路走回之前的小木屋和嚮導會面，這時沿路會出現新的敵軍，特別是躲在樹林當中的狙擊手，因為天色很暗所以變成非常困難，只能慢慢前進。到達小木屋附近後先不要靠近，先把附近的敵軍全部解決，否則嚮導會被殺。和嚮導對話完之後，進入小木屋把飛行員帶走（圖13），沿路走到敵軍基地的A處港口過關。港口的士兵為盟軍，不要到處開槍亂殺，此外注意飛行員不能陣亡，否則算失敗，另外地圖中間沼澤區域千萬別靠近，不然會馬上死亡！

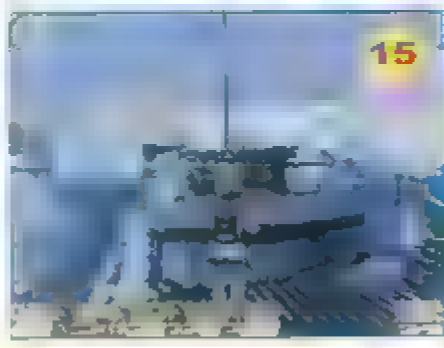
OP SNOWBALL — Iceberg



任務目標

- 消滅敵軍
- 阻止潛水艇逃脫
- 找尋機密文件
- 使用Radio通知

直接前往A點的基地，沿路敵人不多，但是會有大自然陷阱，不要靠近海邊，因為海邊附近的冰塊會掉下去害死隊員。靠近基地時就要先存檔，因為靠近基地之後，就會出現訊息，潛水艇開始下沉逃逸，所以速度要快；殺光外圍的敵軍之後，往中間走道前進，在走道中間殺死一個officer後就不用擔心潛水艇逃掉（圖14）。先到潛水艇附近把潛水艇旁的士兵殺光，往回走到比較大的房子，到處搜尋一下，在最裡面的房間內桌上拿取機密文件，接著到另一間較小間的房子啟動Radio，這時出現訊息，往潛水艇移動，進入潛水艇殺光裡面的人（圖15），回到岸上過關。



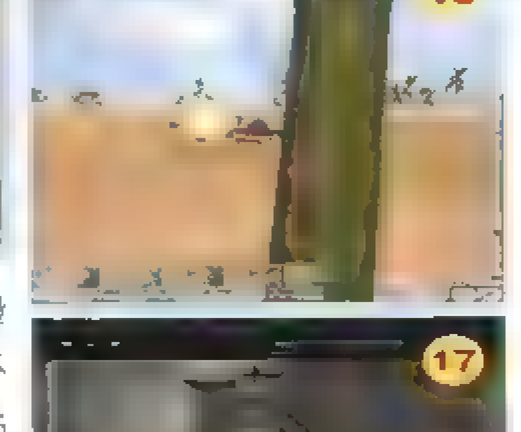
AFRICA

OP NOMAD — Spaghetti Airport

一開始全部的人員都在車上，開車沿路走到A處下車，A處是一個小丘陵，可以在這邊射擊敵人，後方的小山丘也不錯，但是有些射程不夠遠的隊員無法攻擊，先狙擊一陣子，把大部分的敵軍殺光，B處的建築物附近有不少狙擊手和步槍兵，人物站起來就會被攻擊。過一小段時間後，會發現B處地方前端出現一台坦克，趁坦克還沒轉過來時，馬上用火箭筒炸爛它（圖16）！

任務目標

- 殺死所有敵人
- 尋找敵軍士官
- 全員坐車離開
- 帶著鑰匙，火箭筒



殺得差不多之後，往B處的基地前進，進去裡面清光剩下的敵軍，會在一間屋子裡發現officer，但是要尋找的士官已經逃跑了（圖17），注意左邊的桌子上有鑰匙可以拿，後面還有彈藥室可以補給（有炸彈可以拿），接著往B處右邊的飛機維修場，把裡面的人殺光，用炸彈炸壞所有的飛機（沒炸也可以過關），此時若發現還是沒過關，在C處有建築，裡面還有躲一些士兵。殺完之後，到基地後面所有人上車離開便可過關（圖18）。

OP NOMAD — After Snow

任務目標

- 逃離敵人包圍

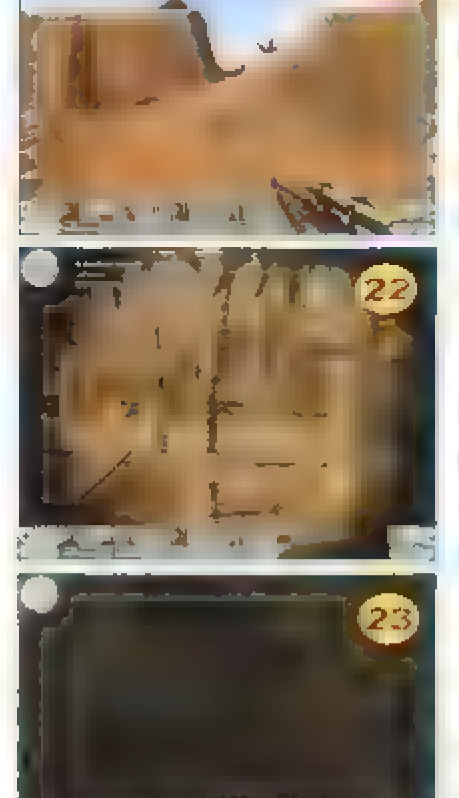
接續上一個任務，這一個任務玩家要開車逃跑。地圖中間兩個交叉的地方，代表有敵軍在這邊埋伏，主要路線旁邊寫一堆英文的地方都是地雷，只要離開走道就會被炸死，要特別小心；另外天上會有飛機隨時掃射，下車太久會被掃射而死。沿路到達第一個交叉的地方，敵軍不多，能衝就衝吧！到達第二個交叉點，這邊有兩輛坦克（圖19），但是只有一輛有用，會動的那一輛就對了，下車用火箭筒炸爛它，或是用車上的大砲轟它，不過邊控制車又要換大砲會很危險，最好還是浪費一發火箭筒吧！最後在終點前面還有一個小基地，這邊敵人頗多，硬衝很難通過，可以先把車子停在山丘上，再狙擊基地附近的士兵（圖20），殺得差不多之後衝過去就過關。

危機最前線二

OP: NOMAD — Guests

任務目標
- 佔領小堡要塞
- 肅清敵軍
- 用radio聯絡總部

同樣在沙漠出動任務，這個任務要佔領一個敵軍城市要塞，外圍的敵人並不多，用狙擊可以輕鬆打。往A處前進，這邊有一個小缺口，可以避免從正門口進入（圖21），進入缺口先在屋頂左右移動找尋下面的敵軍，這邊敵軍頗多，只是都躲起來看不到，只要玩家一跳下去馬上全部出現，先在右邊的屋頂和左邊的屋頂狙擊（圖22），殺得差不多就跳下去，在卡車旁邊有個修車工，不能殺他，否則任務會失敗。剩下的敵人不多，殺完之後往中間B處，裡面有一個軍醫，附近有醫療包可以拿，和他說完話後，在門口左邊有radio可以用（圖23），用完之後就可過關



OP: NOMAD — Caravan

任務目標
- 防守要塞

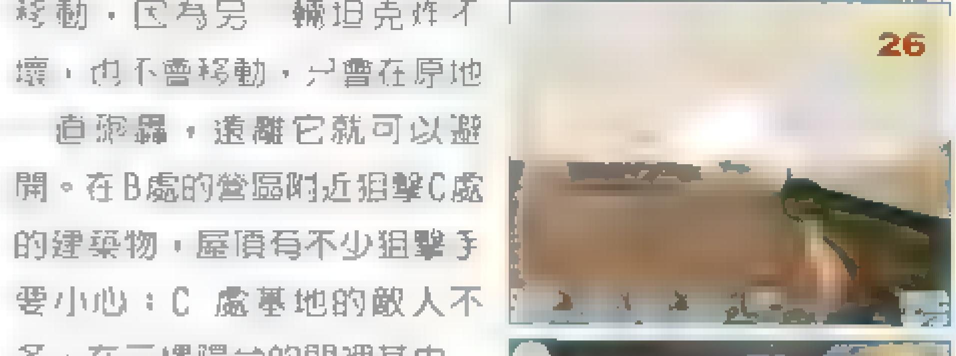
後續上一個任務，同樣的地圖夜晚防守要塞的任務，先不要用radio，回醫院裡拿地雷和手榴彈及火箭筒，在A處的小缺口處擺放許多地雷，讓一個隊員拿火箭筒在C點待命，在A處的右邊有一個機槍很好用，派一個隊員使用就不用理他。玩家控制的角色身上帶狙擊槍和火箭筒就可以，準備好後回醫院用radio，這時敵軍開始從地圖右下進攻（圖24），運氣好的話，機槍可以掃掉許多敵軍

沒多久就會出現第一輛坦克，它會移動到機槍附近，用火箭筒炸掉他（圖25），如果有沒死的敵軍，會從A處缺口進攻，要特別小心。C處會出現履帶車，讓在這邊待命的隊員用火箭筒轟他；攻防一段時間，會出現另一輛坦克，這時機槍不要攻擊，否則會被砲轟身亡！出去用火箭筒炸他就過關，身上最好再留兩個火箭筒彈藥到下一關用

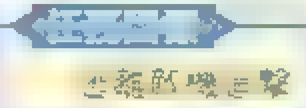
OP: NOMAD — Mission

任務目標
- 逮捕敵軍士官
- 所有隊員必離基地

一開始在一個倉庫，有兩個敵軍，殺光右邊有彈藥可以拿。之後從卡車後面開門出去，沙漠有一些敵軍，在A處有兩輛坦克，有一輛會開出來攻擊玩家，用火箭筒炸他（圖26），馬上往B處移動，因為另一輛坦克炸不壞，也不會移動，只會在原地一直砲轟，遠離它就可以避開。在B處的營區附近狙擊C處的建築物，屋頂有不少狙擊手要小心；C處基地的敵人不多，在二樓陽台的門裡其中一間房間會發現敵軍士官，不要殺他，會出現劇情（圖27）。帶走士官之後往機場D處飛機移動，全體人員到達飛機便可過關



OP: NOMAD — ...



任務目標
- 擊落敵機追擊

上一關坐上飛機後，沒死成的士兵聯絡敵軍基地，這時敵軍派出戰機攻擊玩家的飛機，這一關基本上只有用到飛機上的機槍，而不用玩家控制飛機，所以並不用理會地圖。特別要注意的是飛機不能遭受太嚴重的損傷，否則墜機就算失敗。四個隊員分別對應機槍為左後方、右後方、前下方、前上方，切換攻擊即可，完全考驗玩家準度。大部分使用後方的機槍就夠了，前方沒什麼機會攻擊到敵機（圖28），撐到終點就過關，即使飛機冒火，只要沒墜機就可以。

NORWAY

OP: SEAWOLF — ...

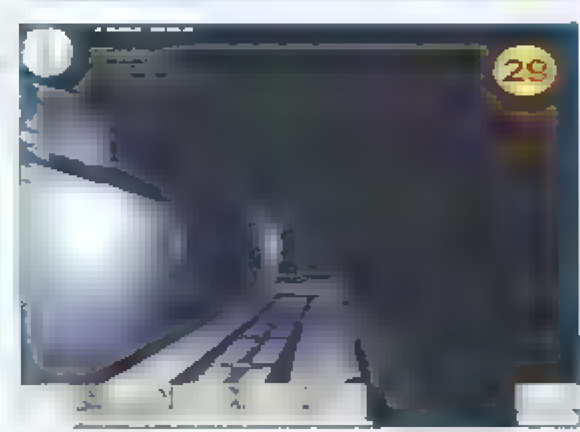
出發在水底，任務開始身上的炸彈不要拿掉，這一關要先在敵軍船底安裝深水炸彈，不要游到水面，否則被發現就失敗。往前游就會看到A船和B船，先在B船的船底前後端（注意！前端後端都有放置炸彈的地點！會有紅色顯示），A船只要放一個炸彈就好，之後從A船的右側樓梯

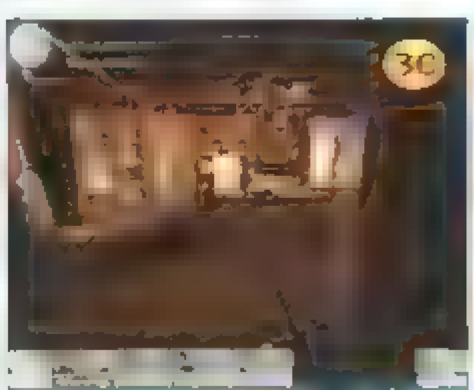
任務目標

在不引起警報下偷取發報器
安置炸彈在敵軍船底
全體人員安全回到船
必備物品：滅音槍，槍械鑑
面註明Silenced的槍

偷偷上船，不用多人，否則難控制，被發現就失敗，因此這一關筆者只用到一個隊員。

上船之後到另一側，這邊有兩個警衛，最好先偷偷殺掉（圖29），從樓梯前的門進去，探索一下來到船長室（門外有牌子寫英文CAPITAN），進去殺掉船長（圖30），在右邊的小房間有個不起眼的發報器不要漏掉（圖31），拿到之後沿著原路回水裡，游到C點附近會有小型潛水艇可以用，開著潛水艇到D處上小船便可過關。





BURMA

任務目標

摧毀敵軍補給區
炸壞橋樑
所有隊員到達集合點
必備物品：炸藥x 3

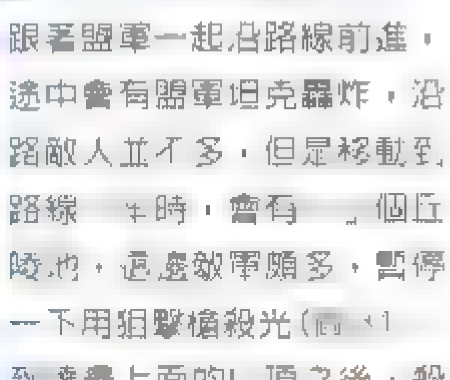
又是困難的叢林戰，在地圖上的紅色叉叉記號都是敵軍的機槍塔，要特別小心。先沿著路走到A橋附近，這邊有一個機槍塔，對面還有狙擊手，過橋之後先不要炸橋，先把對面的敵軍殺光，以免沒路可逃，殺得差不多之後準備炸橋，因為炸彈只有15秒，所以讓一個人去裝炸彈，前後端都要放（圖32），炸掉之後沿著右邊峽谷路線往B處基地前進，基地的敵軍數量不多，用狙擊槍可以輕鬆殺光。

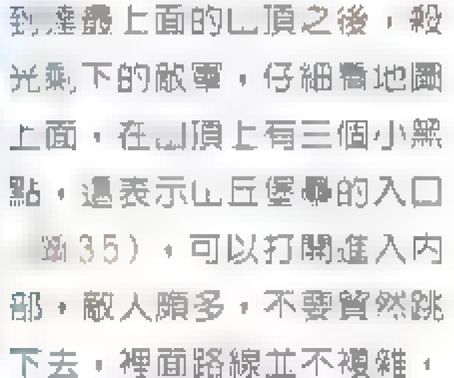
進去之後先不要放炸彈，在一個建築物裡可以找到機密文件，另一個建築物有放武士刀，這是隱藏任務（圖33），拿完之後才在中間放置炸彈摧毀補給品，接著全隊走到集合點過關。這關的訣竅是不要走太快，讓你的隊員叫喊以誘出敵軍的位置方向，因為玩家很難辨別出樹林裡的敵軍，但是當隊員一喊，馬上可以在指南針上看到敵人，而機槍塔都可以從後方繞過去殺掉裡面的士兵，其實並不難。

任務目標

攻下敵軍山丘基地
消滅所有敵軍
3．找尋基地的各出入口

一開始會有盟軍幫忙，有步兵和坦克支援，跟著盟軍一起沿路線前進，途中會有盟軍坦克轟炸，沿路敵人並不多，但是移動到路線一半時，會有一個丘陵地，這邊敵軍頗多，暫停一下用狙擊槍殺光（圖34），到達最上面的山頂之後，殺光剩下的敵軍，仔細看地圖上面，在山頂上有三個小黑點，這表示山丘堡壘的入口（圖35），可以打開進入內部，敵人頗多，不要貿然跳下去，裡面路線並不複雜，但是敵軍很多，殺光之後三個入口都進去過，帶著全部隊員到達叉叉記號的地點就可以過關。





ALPS

任務目標

找尋敵軍通訊兵
奪取文件、制服
全體人員上車離開

這一關沿路會有普通老百姓，小心別亂殺，沿路敵軍不多，用狙擊槍配合隊員的指示敵人位置，可以很輕鬆前進，只要注意高處隱藏在樹後面的狙擊手和機槍，沿路到達A處會出現履帶車，用火箭筒轟它（圖36），在靠近B處之前先存檔，只要通過B處就會開始計時（時間看不到），這邊非常困難，玩家只要一通過B處，就要馬上往C處的房子衝，因為如果拖太久，房子裡的通訊兵就會逃跑！

除此之外，房子的門還要用開鎖才能開，房子外又有敵軍士兵巡邏。訣竅是準備好手榴彈，房子外的士兵不要浪費時間去射擊他，讓其他的隊員自由射擊，自己用最短的路線衝過去（圖37），邊跑邊往房子外面丟手榴彈，跑到門邊馬上開鎖，要特別注意門後面除了通訊兵還有步兵，殺了他之後把通訊兵綑綁起來，扒光他身上的衣服、文件（刀子不用），搭上房子外面的車子離開（圖38）。

這一關有時間限制（時間看不到），任務一開始在分配道具時，除了MP40以外，其他的（刀、步槍等，全部放到別的角色，身上留文件和MP40就好，這一關前半段是間諜活動，事件完了之後，到圖上的D點把文件放在長官桌上（圖39），接著跑回一開始出發的地方等一下，會有士兵來詢問，等士兵問完，馬上往中庭的樓梯上去，在裡面的樓梯和樓梯間有一個小門，開門上去會到達A處的圖書館，和裡面的女探員對話（圖40），她會帶你到B處去拿機密文件。

任務目標

- [illegible]
- 偷取機密文件
- 帶探員逃離基地

只要一拿到機密文件馬上會被識破身分，所有的敵軍都會攻擊玩家和探員，要保護探員以免她被殺，因為玩家身上只有MP40，子彈不夠，所以能拿屍體的槍就趕快拿，沿著原路回到樓梯下中庭，把中庭的敵軍殺光，帶探員走到C處過關，有時候探員會卡住，或是自己跑到你前面讓敵軍射殺，這時馬上按Follow me然後自己往後退，她就會跟著你後退。

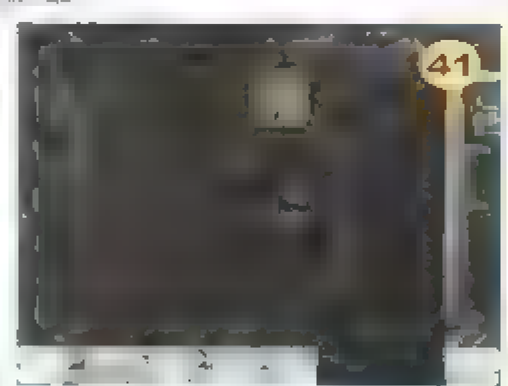
NORMANDY

一開始又是在水裡，不要浮上水面，先游到地圖藍色畫叉記號港口，左邊的平台有個樓梯，很暗要仔細看，爬上樓梯殺光港口的士兵，把潛水用具脫光，之後用不到，敵軍並不多，但是在右側的堡壘窗戶會有一些步兵，用狙擊槍殺光，沿路上去，左轉是燈塔先別去，右轉進堡壘，進去之後別亂跑，右轉一個小門進去牆壁上有寫「ElektrischoSt」外加閃電圖案，這是往燈塔電源處。

任務目標

- 炸毀堡壘裡的大砲
- 啟動燈塔電源
- 打開燈塔電燈

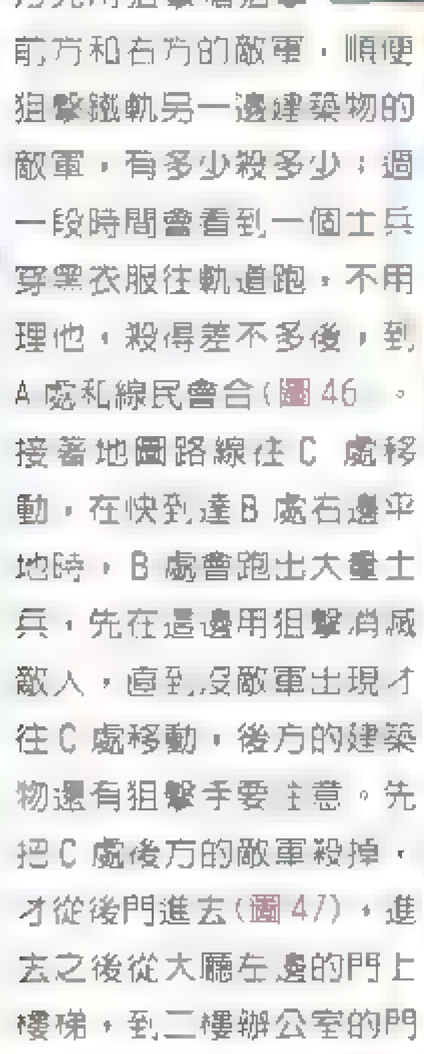
沿路進去其中一個房間有一個不起眼的Switch（圖41），開啟它，往兩扇鐵門的地方進去右轉，這個房間有很多炸彈可以拿（圖42），如果不想一直來回跑，就一次拿六個，共有六個砲台要破壞，因為內部地圖頗複雜，常常會迷路，砲台都在地圖上畫的白色箭頭處兩排，從堡壘四角的樓梯可以上去，炸毀六個砲台（圖43），往回走到燈塔並爬上燈塔，這裡頗難，因為樓上一直有一個士兵狂丟手榴彈，只能靠運氣，有時候他會炸死自己，上去開啟最上一層的燈塔開關後，全體人員往港口的藍色畫叉移動便可過關。



這一關是巷道戰，地圖紅色畫叉記號不能前進，沿路上的狙擊手和步槍兵頗多很困難，只能靠隊友叫喊以誘出敵人，因為敵軍都躲藏在瓦礫後面看不清楚，常常都會莫名其妙被殺。中途有一個很高的鐘塔，上面有狙擊手

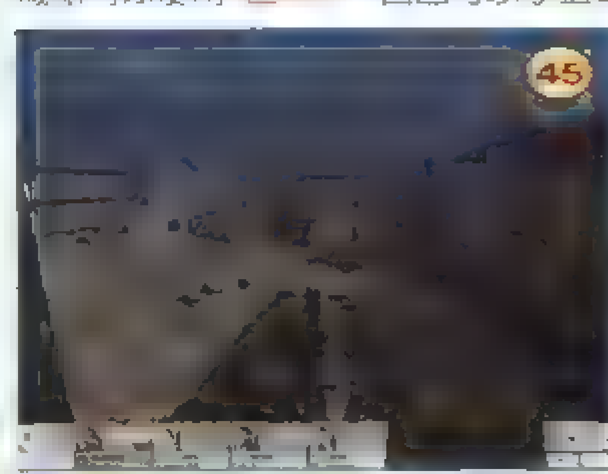
任務目標

- 肅清所有敵軍狙擊手
- 和盟軍會合
- 保護盟軍直到支援到達



（圖 44），移動到 A 處暫停，這邊狙擊手和步槍兵超多，在 B 處的左右兩側都有狙擊手，殺光之後進入 B 處的建築物和盟軍會合。

過一段時間之後，德軍開始進攻，先部署好，讓二樓窗口準備火箭筒，在 A 處右邊樓上有機槍可以使用（圖 45），自己可以拿狙擊槍在二樓狙擊敵軍，攻防一段時間後會出現坦克，在它還沒回頭時，趕快用火箭筒炸爛它，炸壞它之後再過一段時間，盟軍的坦克和士兵就會出現，便可過關。

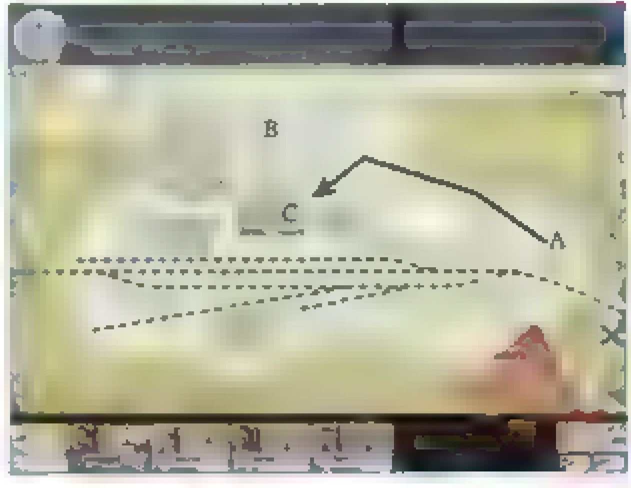


CZECH

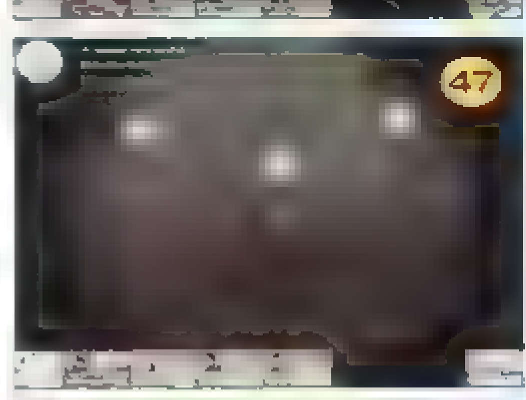
OP: LIBERATOR — [illegible] Country

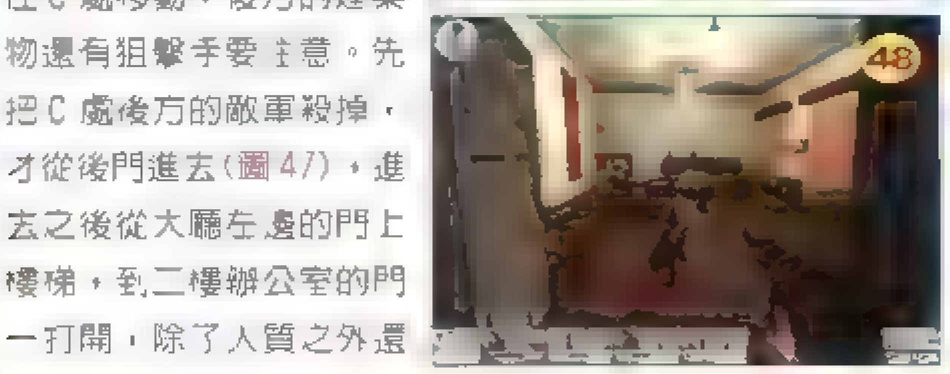
任務目標

和線民會合
解救人質
全員撤離

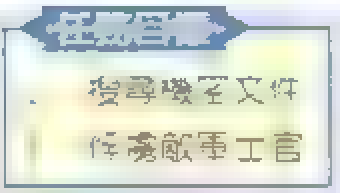


這一關要解救人質，難度並不高。從一開始的地方先用狙擊槍狙擊前方和右方的敵軍，順便狙擊鐵軌另一邊建築物的敵軍，有多少殺多少；過一段時間會看到一個士兵穿黑衣服往軌道跑，不用理他，殺得差不多後，到 A 處和線民會合（圖 46）。接著地圖路線往 C 處移動，在快到達 B 處右邊平地時，B 處會跑出大量士兵，先在這邊用狙擊消滅敵人，直到沒敵軍出現才往 C 處移動，後方的建築物還有狙擊手要注意。先把 C 處後方的敵軍殺掉，才從後門進去（圖 47），進去之後從大廳左邊的門上樓梯，到二樓辦公室的門一打開，除了人質之外還有兩個士兵在這，小心別殺到人質（圖 48），解救人質之後，人質傷重不治，所有隊員集合沿原路回去到藍色畫叉記號便可過關。



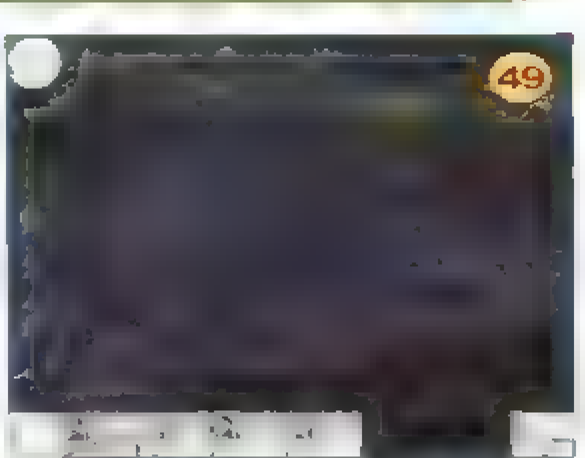


OP: LIBERATOR — Hole in the hole



任務目標

搜尋機密文件
俘虜敵軍士官



一開始在隧道上方，先把下面的敵軍幹掉，接著往右邊慢慢移動，一次控制一個比較安全，否則摔下去就死！在一個斜坡前端有一輛台車，慢慢滑下去馬上找地方躲（圖 49），用狙擊手狙擊隧道裡的機槍和步槍兵，之後把所有隊員移動下來往隧道裡面移動，在車廂和車廂間移動，每一節車廂開門時，隧道和車廂上方都會有敵軍要特別注意（圖 50），不過車廂旁邊都會有補給品可以使用，沿路敵軍頗多，最好把身上的槍都換成 MP40，彈藥才會足夠。到達第二節紅色車廂時，在中間一個座位當中有一個光頭 officer，搜尋他的屍體可以拿到機密文件。繼續邊殺邊移動到最後一節車廂，繞到車廂左邊，有一個門可以打開，開門上去後，士官在裡面投降等著你（圖 51）。

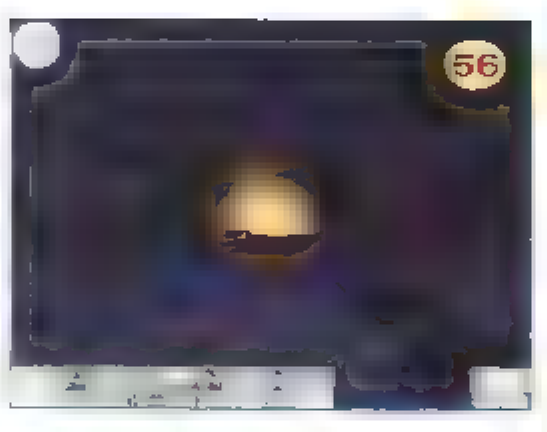
OP: LIBERATOR — Budweis

任務目標

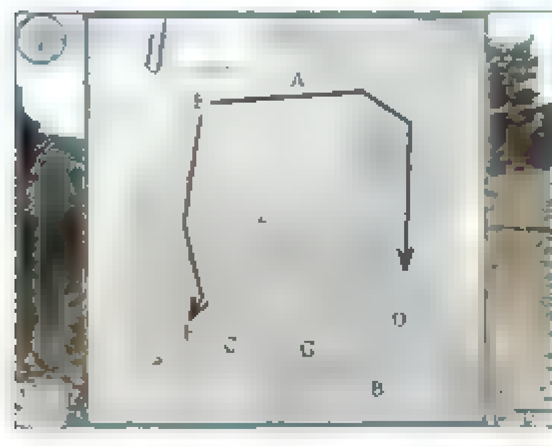
殺光所有敵軍
護送長官進入別墅

這關要殺光所有敵人，一開始最好身上帶破壞鉗。先沿路邊殺往 A 處移動，敵人不多，只要注意在右邊紅色建築物的狙擊手和步槍兵；A 處的敵軍頗多，先用狙擊清掉，剪開鐵絲網進去 A 處（圖 52），因為從正門會被狙擊，A 處的掩蔽頗多，可以在這邊狙擊對面別墅，A 處是一個小工廠，也有少數敵軍，殺光往別墅移動，別墅在你剛剛狙擊過後，剩下的士兵不多，只要一

個隊員就可以進去殺光，殺完等訊息，如果還是沒出現訊息，到B處看看，可能會有些敵軍躲在這邊（圖53），出現訊息之後，回到藍色記號處，會發現長官已經在這邊等待，護送他到另一邊過關。



線，先在F點狙擊一陣子，沒敵軍之後就不用理他，換移動另一條路線的隊員，沿著右邊路線前進，大部分的敵軍都停在D處，殺光之後把車子炸了就過關（圖56）。

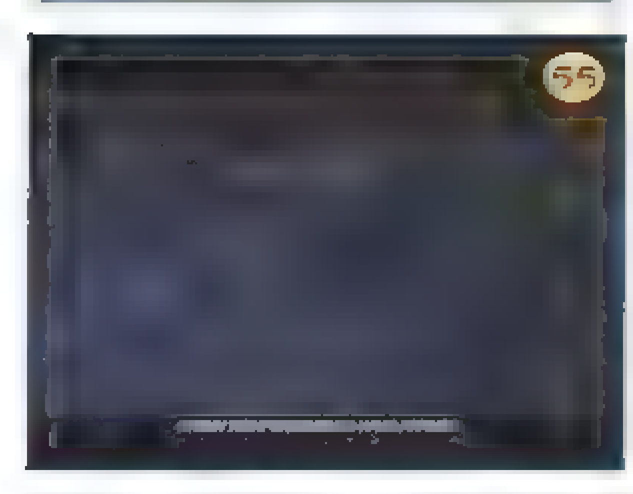


任務目標
- 殺光所有敵軍
- 找回遺失的黃金
- 佔領營地

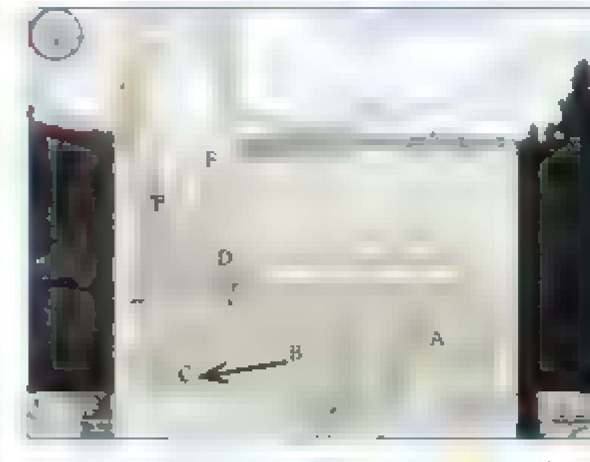
開始的任務動畫會要你搜尋主要兩棟房子，分別是A處和B處的房子（其他部分為下一個任務路線和標的），這一關如果有狙擊槍其實並不難，中間十字記號的建築有狙擊手稍微注意一下便可。沿著左邊走逐一搜索，殺光所有看到的敵軍，到達A處建築物，搜尋一下在後面發現彈藥庫，有來福槍和火箭筒，火箭筒拿不拿都沒關係，出A處之後繼續往右推進到達B處，B處敵軍不多，進去搜尋一陣子可以找到黃金（圖54），接著就是到處殺了，到處亂晃殺敵軍，如果找不到的就開個幾槍引誘他出來，殺光之後出現訊息就可過關。

任務目標
- 摧毀敵軍輸送部隊
- 不能讓任何一個敵軍通過路障
- 殺死所有敵軍

承接上一個任務，到了晚上，敵軍運送部隊即將經過這邊，玩家必須阻擋敵軍部隊。一開始出現在E處，先往右移動會遇到敵軍，殺光有補給品可以拿，拿一個反坦克地雷（Anti tank mine），還有火箭筒可以拿（拿一個下一關可以用），在地圖右上角附近還有一台履帶車要破壞，而在A處建築物裡還有敵軍也要殺才行，接著讓兩個隊員在A處待命，剩下的兩個拿著坦克地雷從左側路線移動到F處（一定要從左邊走！），在C處放反坦克地雷後回到F處準備狙擊。

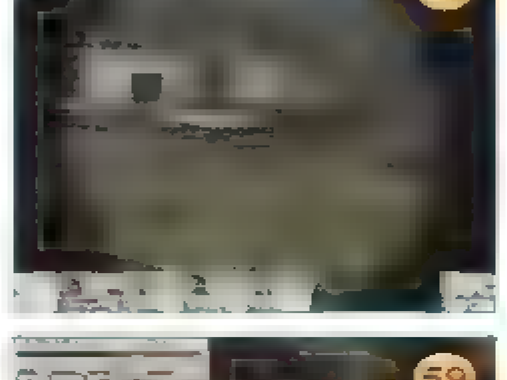


一切準備好後，讓F處其中一個隊員往右走，靠近G處就會出現事件（圖55），敵軍輸送部隊出現，馬上跑回F處，坦克會從下面路線前進，大部分的步兵和車輛會從右邊路

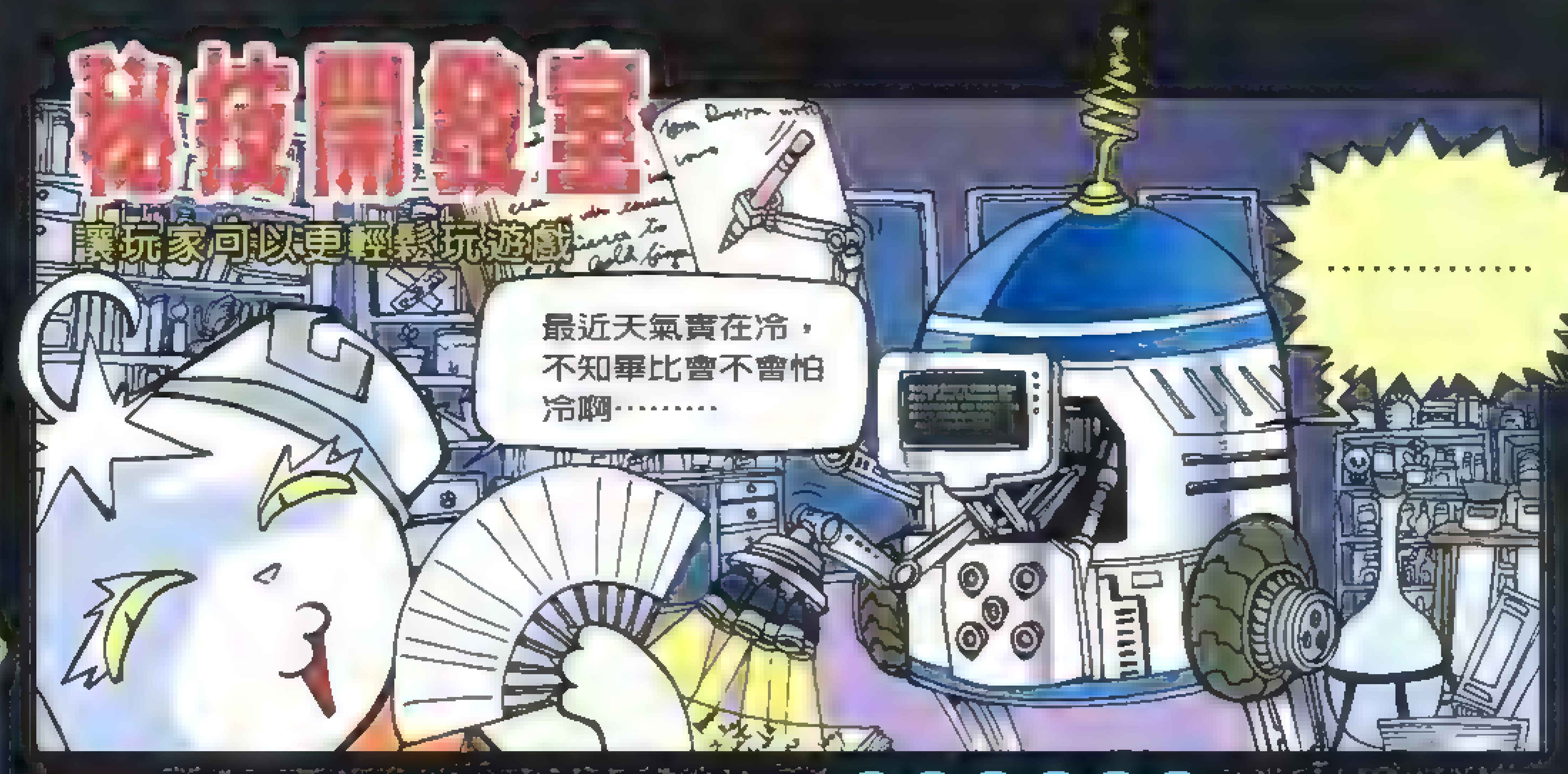


任務目標
- 佔領基地
- 殺光所有敵軍
- 偷取機密文件
- 擋下敵軍進攻

終於到了最後一關，一開始直接往A處移動，敵軍不多，而且只有小手槍，不過會有一台坦克，繞過去炸了他，接著到B處狙擊（圖57），先把C處和D處的步兵宰光，D處和E處都有迫擊砲，但是E處太遠了先不要理他。殺光C處之後移動到C處，從C處狙擊E處就輕鬆多了，除了迫擊砲還有機槍塔也要清掉（圖58），接著移動到D處山坡上，狙擊F處基地的機槍和步兵，基地的窗口也有機槍要注意。殺光之後前往基地，裡面的鐵軌上有很多火箭筒可以拿，先不要拿，沿路殺進去，敵軍不多，直到最裡面有一個敵軍士官，殺了他會出現訊息，搜尋他的屍體會找到超機密文件（圖59），接著出現事件，大量敵軍來襲想搶回文件。



事件一結束，玩家就會自動被傳到基地前方，所以不用擔心，馬上讓兩個隊員佔領基地左右兩側窗口的機槍（圖60），用處非常大！拿火箭筒的隊員在後面待命，自己則在門口偷偷狙擊，如果勇敢一點，可以跑出去左邊用迫擊砲亂轟，等到殺得差不多之後，拿著火箭筒出去炸毀坦克（圖61），就可以慢慢觀賞破關畫面了！

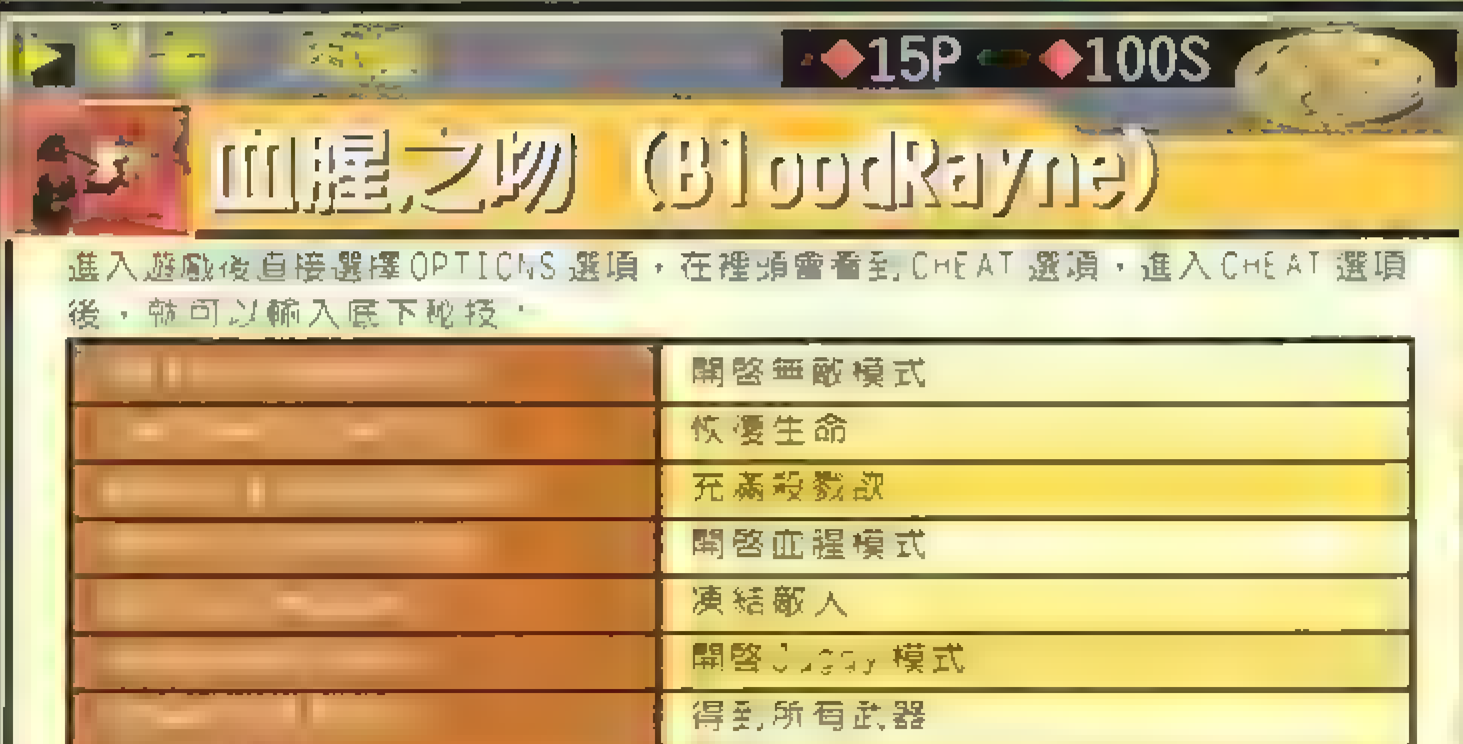


公告

歡迎大家來到攻略圖書館的別室—秘技開發室中，本開發室將會提供人民各式各樣的遊戲秘技，不過光靠我遊戲仙人獨力開發，一定無法應付人民龐大的需求，所以希望大家一起開發秘技，請將秘技開發稿寄到開發信箱spitz@unochina.com，本開發室將提供所有開發者應該得到的獎賞，每位開發者將得到15P及100S的獎賞，如果經我遊戲仙人評定是好的、優秀的遊戲秘技，我視情況給開發者更多的獎賞，請大家踴躍投稿。

另列注意事項

1、凡秘技開發者，請不要把秘技開稿洩漏給其他不相干人等知道。
2、關於秘技開發稿的內容，請開發者自行先確認內容是否正確。
3、秘技開發稿內容請標示清楚如何啟動秘技。
4、秘技開發者請清楚留下筆稱（筆名）、真實姓名、電話、住址、身份證字號。
◆ 如果沒有遵守以上幾點者，一律不予刊登使用。



◆15P ◆100S

血腥之吻（BloodRayne）

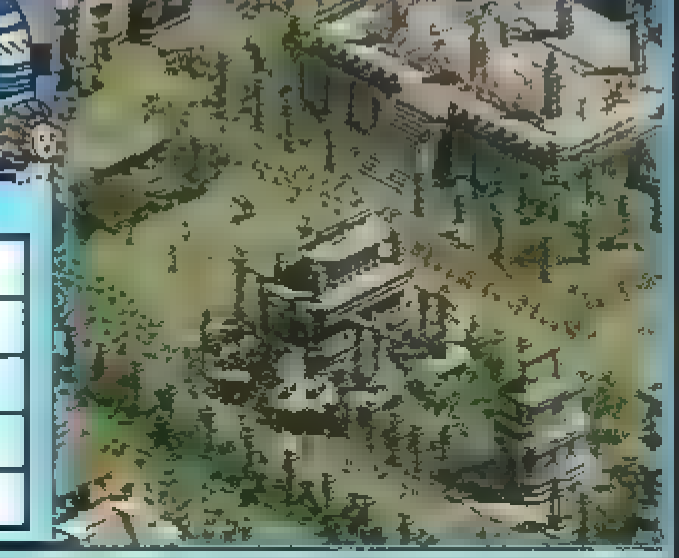
進入遊戲後直接選擇OPTIONS選項，在裡頭會看到CHEAT選項，進入CHEAT選項後，就可以輸入底下秘技。

[illegible]	開啟無敵模式
[illegible]	恢復生命
[illegible]	充滿殺戮欲
[illegible]	開啟血腥模式
[illegible]	凍結敵人
[illegible]	開啟Juggy模式
[illegible]	得到所有武器
[illegible]	選關

征服美國（American Conquest）

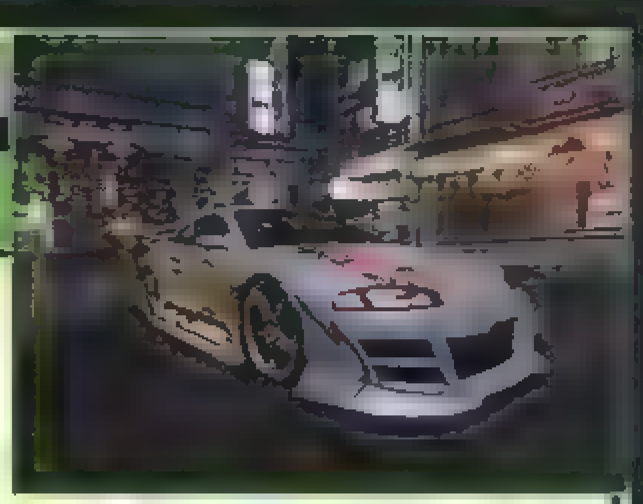
在遊戲進行中，按ENTER鍵，然後輸入底下秘技。

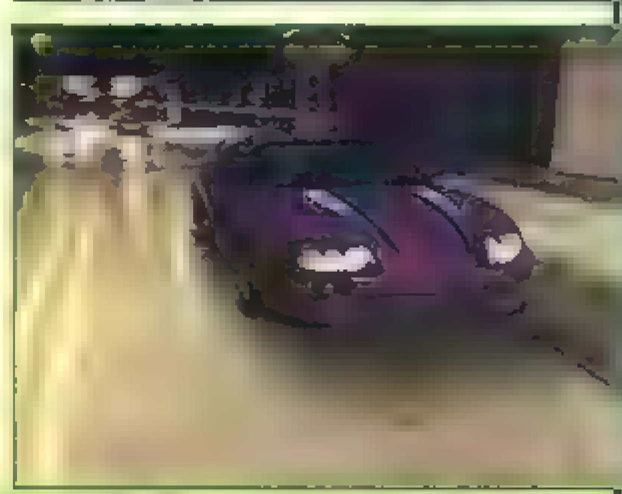
VICTORY	本關勝利
supervizor 或 viewall	關掉戰場迷霧
money 或 babki	所有資源增加50,000
qwe	得到所有單位
playerx	控制地圖上的所有動物



◆15P ◆100S

極速快感：飆風再起





在主選單進入狀態副選單，按Delete鍵返回上頁，再以下輸入秘技：

gimmesomecircuits	解開跑道
gimmesomedrag	解開Drag跑道
gimmesomesprints	解開Sprint跑道
350350z	得到車輛350Z
899eclipse	得到車輛 Eclipse
119focus	得到車輛 Focus
371impreza	得到車輛 Impreza
222lancer	得到車輛 Lancer
221miata	得到車輛 Miata
334mygolf	得到車輛 Mygolf
893neon	得到車輛 Neon
77peugeot	得到車輛 Peugeot
777rx7	得到車輛 Rx7
922sentra	得到車輛 Sentra
111skyline	得到車輛 Skyline
667tiburon	得到車輛 Tiburon
needmylostprophets	得到車輛 Lost Prophets
havyamystikal	得到車輛 Mystikal
gimmeppablo	得到車輛 Petey Pablo
gotcharobzombie	得到車輛 Rob Zombie

◆15P ◆100S

獵人(Chaser)

在捷徑後面加" console"，然後用此快捷方式進入遊戲，按 ~ 鍵開啓秘技模式，再輸入以下秘技，如"C Chaser Chaser exe console"

	顯示可用命令Show Commands
cht_god	開啓無敵模式
cht_armor 100	得到100點裝甲
cht_flymode	開啓飛行模式
cht_health 100	得到100點生命值
cht_giveall	得到所有裝備
cht_weapon X	得到武器 X X為武器名稱
cht_timescale X	改時間為 X (X為你要修改的時間
map X	進入地圖 X X為地圖名稱

訓練關卡地圖名稱

chctf01
chdm01
chdm03

chst02
chst04
chst05

CHST07
chst11

地圖名稱

chm01a
chm01b
chm02
chm02x01
chm03b
chm03bx01
chm03bx02
chm03bx03
chm03c
chm03x01
chm04
chm05a
chm05b
chm05c
chm05d
chm06
chm06X01

chm07a
chm07b
chm07c
chm07d
chm08
ChM09a
ChM09b
chM09c_a
chM09c_b
chm09c
chm10a
chm10c
chm11ax01
chm11b
chm12
chm12x_04
chm13a

chm13b
chm14a
chm14b
chm14c
chm16x01
chm18
chm18b
chm19a
chm19b
chm21a
chm21b
chm21cv
chm21d
chm21x02
chm21x04

姊妹倆！
一起加油喔！！
超快上手的動感操作
逼真寫實的遊戲場景
智冠科技股份有限公司

www.kiwigame.com

ATHENA

夢幻天使

www.kiwigame.com

之女神戰記

漂亮打怪、美麗滿點!!

希臘神話式　清新可人活力冒險！

周芷若
兒女情、江湖意，盡化刀劍捲風雲！
小昭
張無忌

真・倚天屠龍記

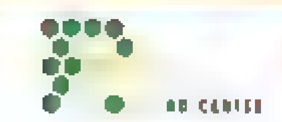
The heaven sword and the dragon sabre

金庸

金庸原著改編

倚天寒光閃、屠龍破八荒・闖蕩江湖　戰意昂揚！

- 創世絕學經脈升級系統大翻新
- 多樣自由化人物屬性培養設定
- 創新武俠世界風味的絕妙江湖
- 驚人多元的武林神兵刀光劍影
- 百試不厭挑戰自我的超級任務



【太極宗師大考驗】活動

當年告別義父，從北海荒島回到中土，卻不幸被奸人逼死爹娘，而我也身中寒冥掌之毒，幾經波折、陰錯陽差之下，竟讓我習得九陽神功祛除寒毒、打通經脈、內力劇增，本以為武功境地已臻深厚，卻不知太師父自創之太極拳『圓轉不斷』四字精義又更為奧妙，真可謂為武學顛峰啊！

在此，在下有一個小小的問題想考考各位，我太師父（創造太極拳的一代大宗師）的名諱是什麼呢？

張無忌

1. 楊過
2. 張三丰
3. 段譽
4. 一燈大師

活動辦法：
請將正確答案，個人基本資料（姓名、身分證字號、地址、電話）正確填寫，寄回「高雄市806前鎮區擴建路1-16號13樓「倚天屠龍小組收」」，就有機會獲得大獎哦！

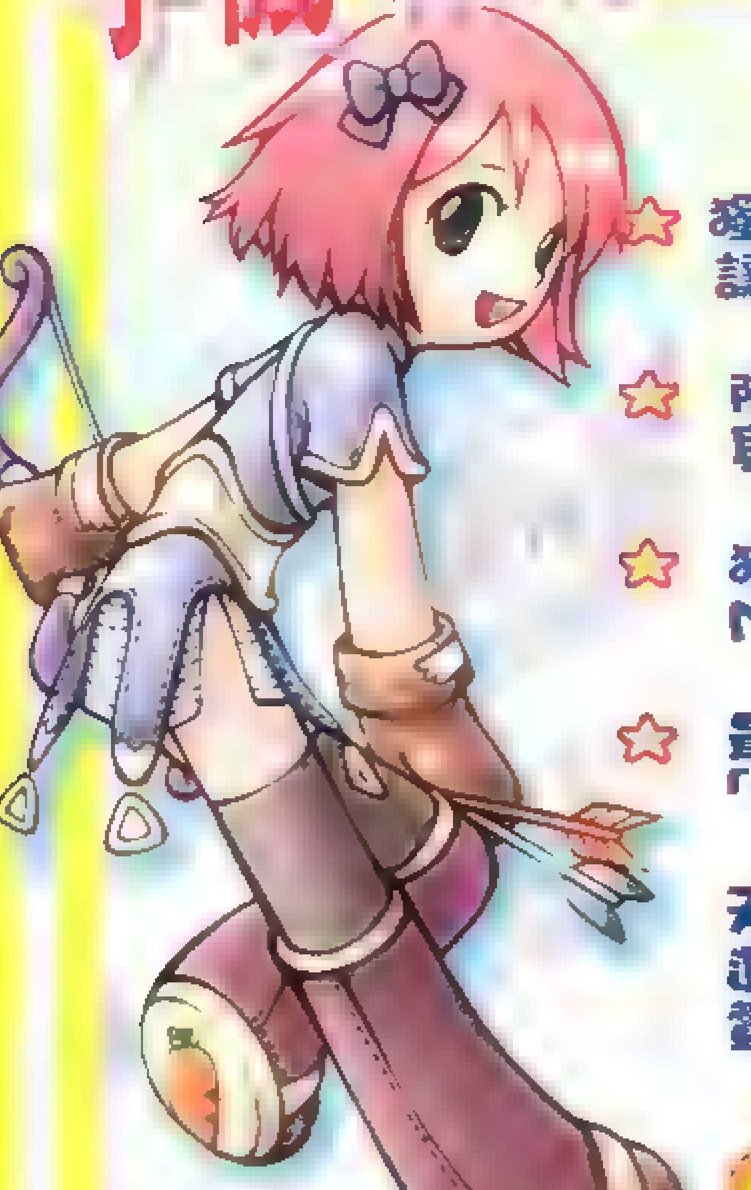
活動贈品：
金庸小說【倚天屠龍記、神鵰俠侶、射鵰英雄傳<改編本>】一套及遊戲一套，共5名。

活動日期： 即日起至93年1月20日止
（郵戳為憑，得獎名單請密切注意官網www soft-world com tw）

智冠科技股份有限公司

插畫家/ 德珍

手機WAP「RO主題樂園」開館囉!!



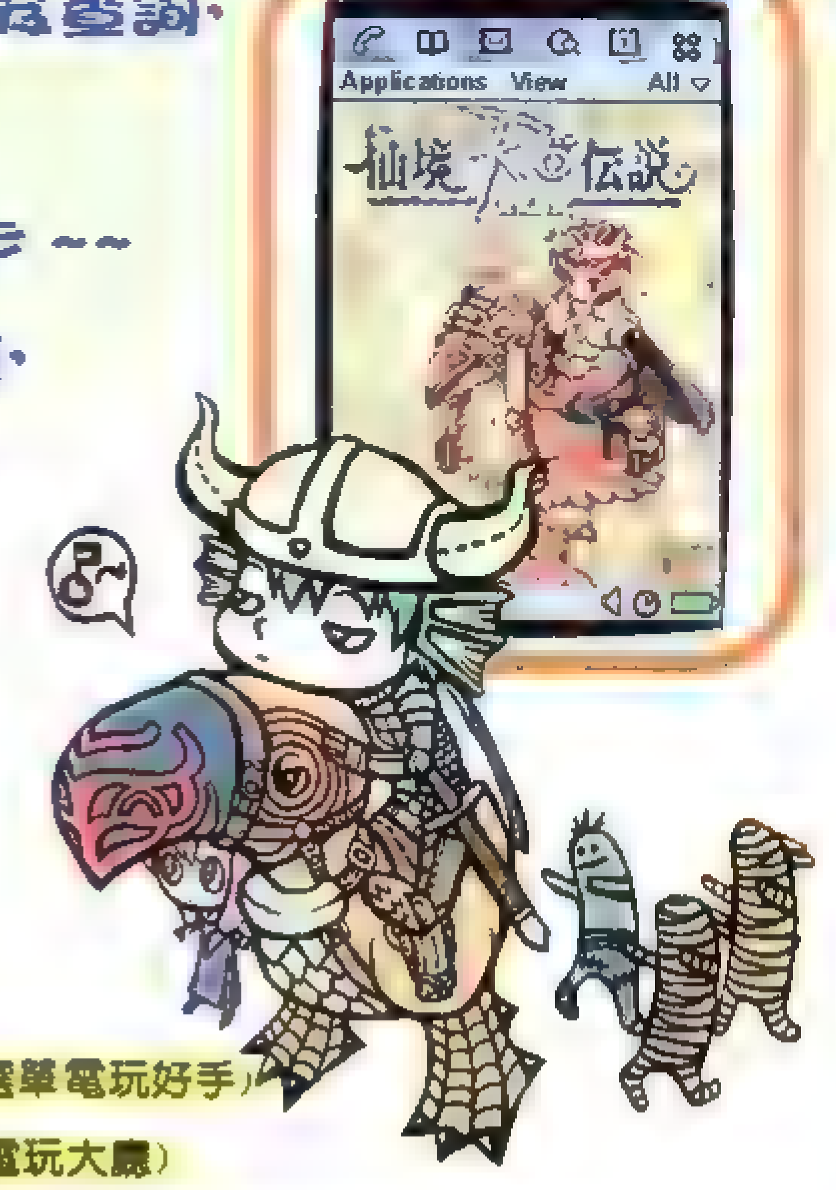
☆ 獨門功略、超快速練功秘笈查詢，讓你的戰鬥力直線上昇

☆ 隨時發佈最新消息!! 與其他地區玩家保持同步~~

☆ 獨家公會圖、麻吉討論區，MVP非你莫屬 >.<

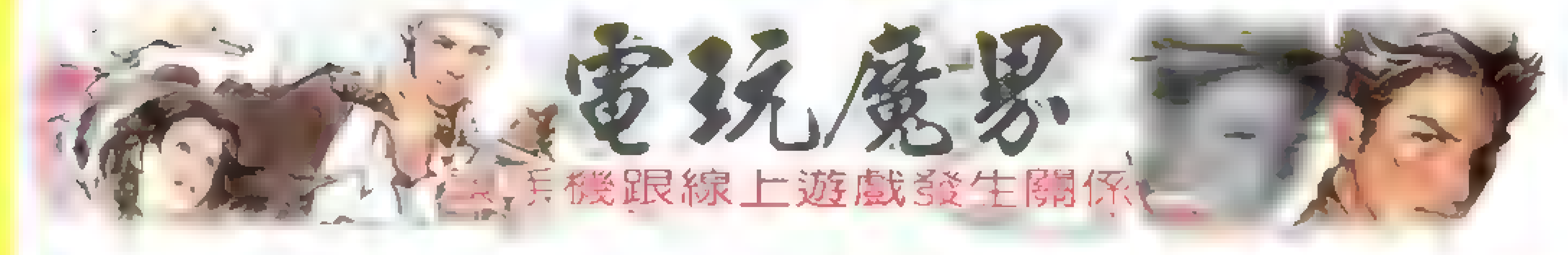
☆ 最讚的是!! RO小遊戲「大嘴鳥尋寶記」

天使髮圈、RO卡哇依週邊禮物從天而降，驚喜又刺激 ^.^



◎ 遠傳用戶請利用手機上網（istyle 拇指選單電玩好手）

◎ 中華用戶請利用手機上網（emome 頻道電玩大廳）



最Hot RO仙境傳說；最卡哇依的吞食online巴豆妖；還有最中國風的金庸online以及三國演義，超炫圖鈴全在這裡，等你來下載哦!!

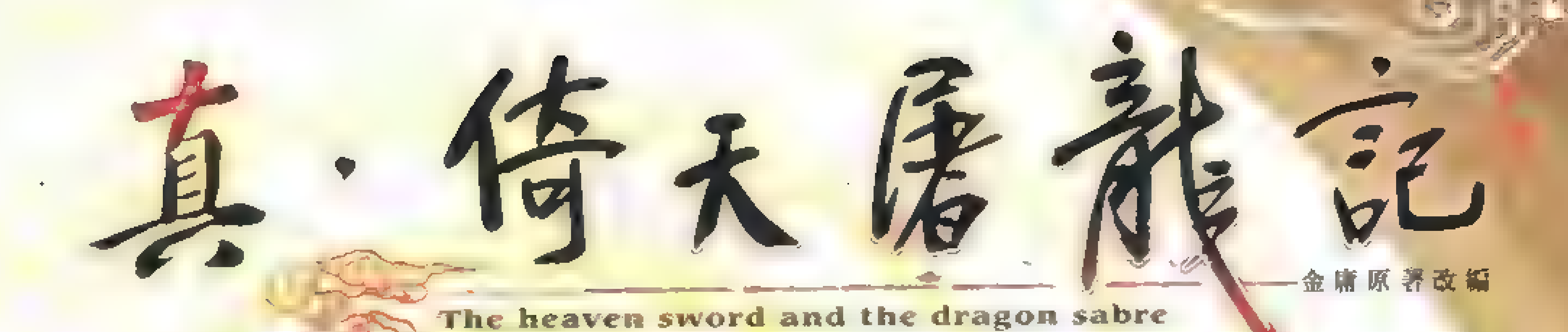
和弦鈴聲頂尖排行

RO廣告發燒曲　守候永恆的愛
RO最愛歡迎曲　37號地圖
RO最高人氣曲　普隆啦德地圖
RO耳熟能詳曲　選單
RO劍士村　伊斯魯得島
金庸online玩家最愛　大地圖
三國online　李心潔廣告曲
超　搖頭舞曲　無法自拔
超夢幻水晶鈴－心願
冠軍推薦曲　可愛女人

使用方式

- 遠傳用戶，http://fetmms.game5.com.tw
  手機上網請至Sa　拇指選單　圖鈴下載，
- 中華用戶，http://　tmms.websurf.com.tw/mms
  手機上網請至emome首頁　MMS同學會
- 台哥大用戶，http://tccmms.websurf.com.tw/tccmms/
  （手機上網請至TCC行動網　行動寫真　寫真賀卡）
- 泛亞用戶，http://tatmms.websurf.com.tw/tatmms/mms
  （手機上網請至Hank　MMS行動大頭貼　彩色電子賀卡）

授權　智冠科技　遊戲新幹線　中華網龍　以上服務由　威瑟科技　提供



太極初展

經脈流轉

趙敏

【經脈圖轉初體驗】活動

當初我下毒計，率領八臂劍神、火工頭陀傳人、玄冥二老等武林高手進攻武當山，準備把整個武當山清除的乾乾淨淨！沒想到，兀那老道張三丰竟將經脈意融全通，創出圓融無敵的太極拳與太極劍，並讓張無忌那小子用太極拳把我們打的落花流水！難道，經脈融合的威力真有那麼的.....

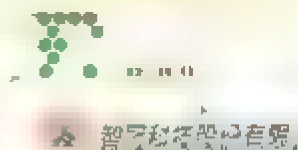
小女子有一個不是很了解的問題想問問各位，經脈完全暢通，到底是哪二脈啊？

1. 哼、哈二脈
2. 氣、血二脈
3. 任、督二脈
4. 快、慢二脈

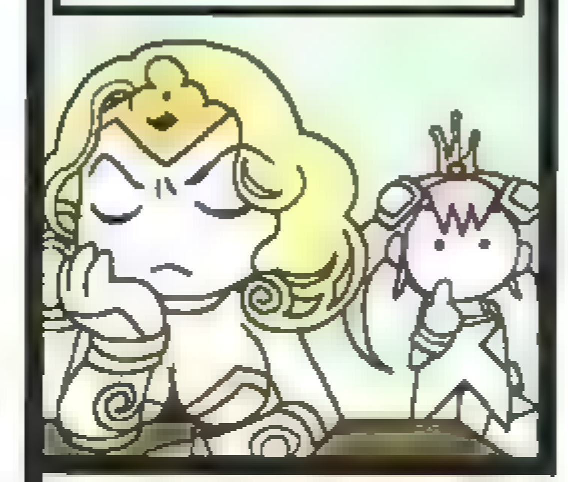
活動辦法：
請將正確答案+個人基本資料（姓名、身分證字號、地址、電話），正確填寫，寄回「高雄市806前鎮區擴建路1-16號13樓「倚天屠龍小組收」」，就有機會獲得大獎哦！

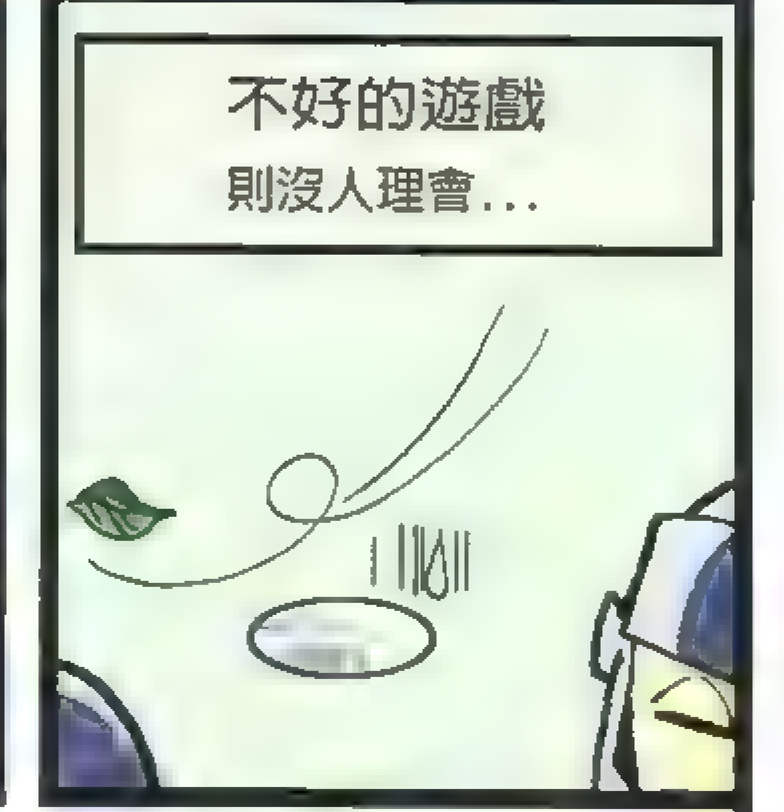
活動贈品：
健康養生玫瑰四物飲禮品禮盒一盒、倚天屠龍記遊戲一套 共五名

活動日期：即日起至93年1月20日止
（郵戳為憑，得獎名單請密切注意官網www.soft-world.com.tw）



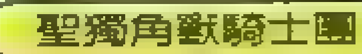
插畫家





遊戲向上委員會評議護照

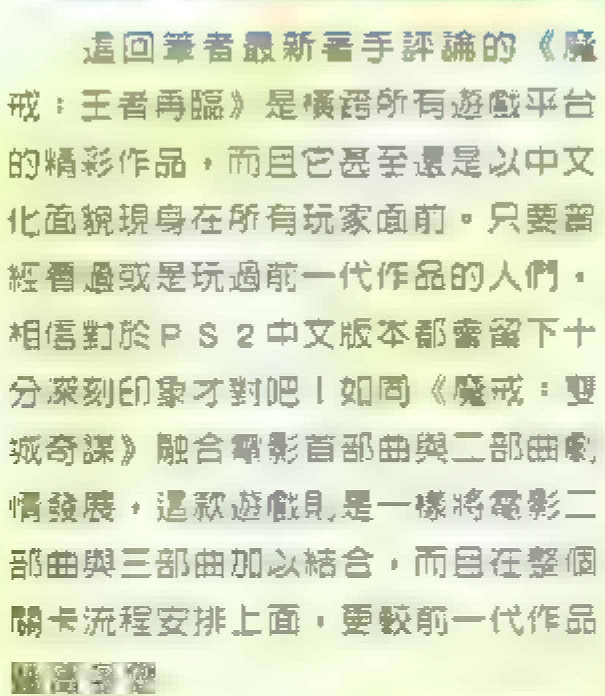
委員會評議護照的內容分為劇情、操作、畫面、聲效、耐玩度、總分等六項，各項評議項目負責人會根據表現做出結論，依序為騎士團團長沙雷納、勇者阿雷斯、賢者尼爾斯、王國公主蕾蕾、索特王，整體評價則由遊戲仙人決定是否蓋上極品章，並由沙雷納和公主的表情來表示，要是該項目達到非常好的分數等級，該項目的負責人會出現以示慶賀，各位王國的子民要是看到「極品」出現，就是遊戲超棒喔！



聖騎士一巴雷特

魔戒－王者再臨

《魔戒》的名聲早已是家喻戶曉的了，而《魔戒》的發展如何，以及魔戒遠征隊的未來是成是敗，更是大家關切的話題，雖然在遭遇許多困難與阻撓下，魔戒遠征隊被迫兵分三路各自面臨嚴苛挑戰，但大家仍繼續與黑暗力量對抗。到底中土世界的最終命運究竟將會如何演變下去？現在得要完全看您如何幫助這三組人馬順利完成所有任務與否來決定！

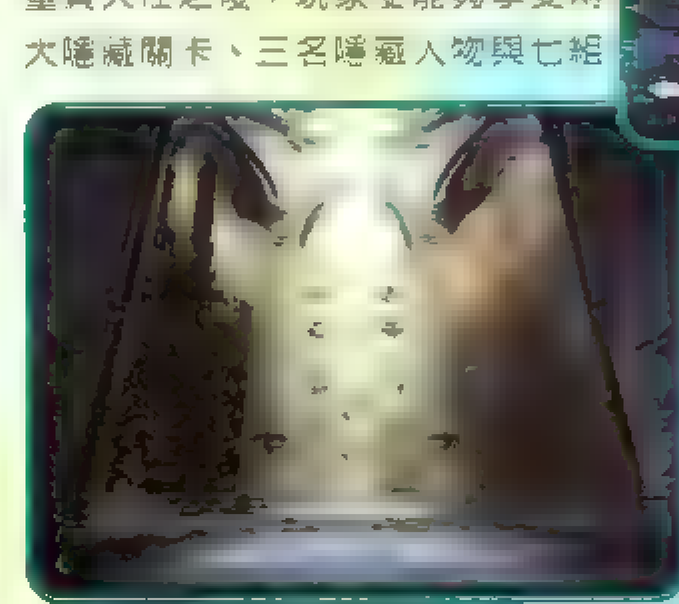


這回筆者最新著手評論的《魔戒：王者再臨》是橫跨所有遊戲平台的精彩作品，而且它甚至還是以中文化面貌現身在所有玩家面前。只要曾經看過或是玩過前一代作品的人們，相信對於ＰＳ２中文版本都會留下十分深刻印象才對吧！如同《魔戒：雙城奇謀》融合電影首部曲與二部曲劇情發展，這款遊戲則是一樣將電影二部曲與三部曲加以結合，而且在整個關卡流程安排上面，更較前一代作品豐富多變。

大致上來說，除了聖盔谷這個序幕關卡乃是專門為了甘道夫本人量身打造之外，其餘遊戲關卡可以區分成巫師之道、王者之道與哈比人之路三條主要路線，最後再以佛多羅單獨與咕嚕對決做為收尾關卡。這種三大分岐設計不但一改《魔戒：雙城奇謀》的單線關卡路徑設計，而且更可以讓玩家得以融入精彩無比的故事發展裡頭，不過與前一代作品完全相同的地方，在於除非您已經通過末日裂隙的最終考驗，否則一旦使用某個角色通過該個關卡之後，就無法繼續選擇同一名角色加以遊玩。不過，只要您順利完成魔戒遠征隊的重責大任之後，玩家便能夠享受兩大隱藏關卡、三名隱藏人物與七組作弊密碼的破關密鑰，而且甚至還可以從登場九名主角當中自由選擇想要挑戰的關卡為何呢！

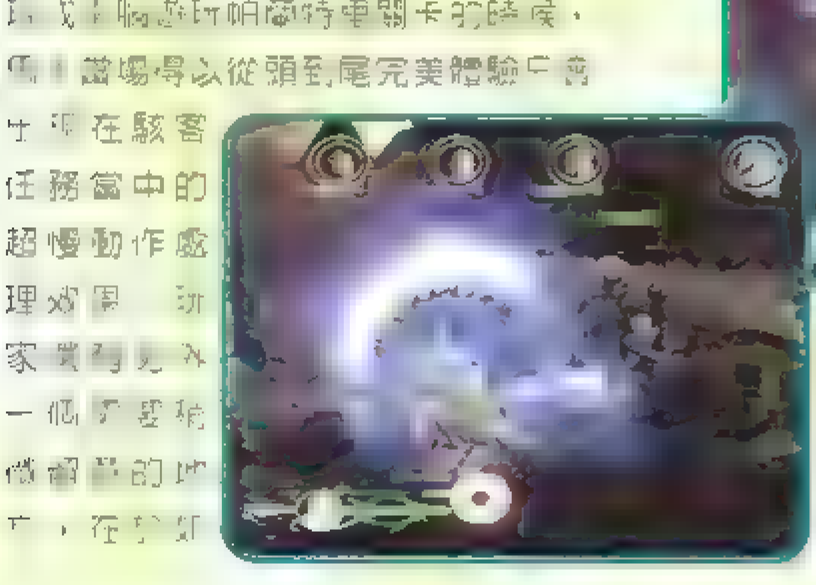
由於《魔戒》遊戲的取材基礎乃是建立在二部曲與三部曲上面，所以直接截取電影片段當做過場動畫自然變成《魔戒：王者再臨》的最大特色與賣點，不過製作小組甚至還十分巧妙地將這些片段與遊戲動畫交互融合，讓遊戲場景和電影剪輯合為一體，才是最令筆者大嘆實在稱奇的至上處理方法。無論是整個的畫面材質、各式人工建築與自然景觀、登場敵我人物的模組細緻程度等等，其實品質的一點都不會輸給實際電影太多，再配合立體遊戲空間的架構與氣氛營造方式，使得玩家頓時彷彿陷入中古世界裡頭一樣。

《魔戒：王者再臨》在聲效方面的精彩表現完全不會亞於畫面演出，不但音樂配樂的編曲工作特別邀請Howard Shore全力支援，而且登場人物的語音對白更是原班人馬親自出動。除了上述的這些基本聲效特色，本款作品甚至還支援ＴＨＸ音場處理技術，但是就算您的個人電腦硬體沒有那麼高檔，只要透過一般音響組合或是擴大器材的外接處理之後，照樣會讓玩家完全享受到身歷其境與無與倫比的真實臨場感受，其表現水準之高，說是至今最為接近滿分的代表遊戲實在一點都不為過。



即使《魔戒：王者再臨》的最低系統需求門檻並不怎麼高不可攀，但[illegible]的打算[illegible]硬體需求來加以執行遊戲的話，那麼千萬[illegible]筆者沒有藉此機會[illegible]建議[illegible]最好打消這個念頭吧！因為這款遊戲相當依賴中央處理器的運算速度，除非硬體水準超過1.5GHz以上，否則[illegible]硬體機能處於中上程度的顯示卡[illegible]都會出現[illegible]。筆者利用手邊[illegible]處理器[illegible]關卡的時候，[illegible]當場得以從頭到尾完美體驗[illegible]在駭客任務當中的超慢動作處理效果[illegible]家[illegible]一個[illegible]的地方，在於[illegible]

果您想要進行合作模式的話，絕對需要[illegible]才能夠達到這個目的，[illegible]鍵盤／滑鼠僅僅提供給一名[illegible]可是[illegible]您不太有機會可以進行合作模式的話，筆者依然強烈建議玩家[illegible]手把來進行遊戲，否則[illegible]玩起來會有[illegible]不[illegible]的感覺。



平心而論，美商藝電旗下產品的中文化品質之佳實在是大家有目共睹，不過這款首度以中文面貌推出的個人電腦《魔戒：王者再臨》遊戲卻有著極大缺失存在，那就是對於過場動畫與遊戲過程出現的中文訊息字幕處理不當。在《魔戒：王者再臨》的片頭動畫中，不但中文字體本身顯示異常模糊萬分，而且更與語音有著非常嚴重之時快時慢的不同步現象，據說這款遊戲的英文版本並沒有出現這種情況，所以大概還是為了兩大版本全球同時上市之剎意趕工的最大後遺症所在吧！另外，全部破關之後才會開啟的作弊密碼輸入方式的第三項說明亦有嚴重漏字現象（按住左方Ctrl＋左方Shift＋左方Alt不放才是正確敘述）。

雖然《魔戒：王者再臨》的中文版本有著些許後天缺憾存在，不過其實並沒有影響筆者最後決定給予幾近完美的高度評價，因為這款作品的出色成績實在難以就此一筆勾消。如果您長久以來一直苦於無法玩到精彩萬分之動作過關作品的話，那麼《魔戒：王者再臨》絕對能夠徹底滿足您的這股渴望，但是千萬記得不要一口氣玩上太久時間，否則就會跟筆者一樣最後導致雙手為之酸痛不已喔！

遊戲護照
GAME PASSPORT

魔戒：王者再臨

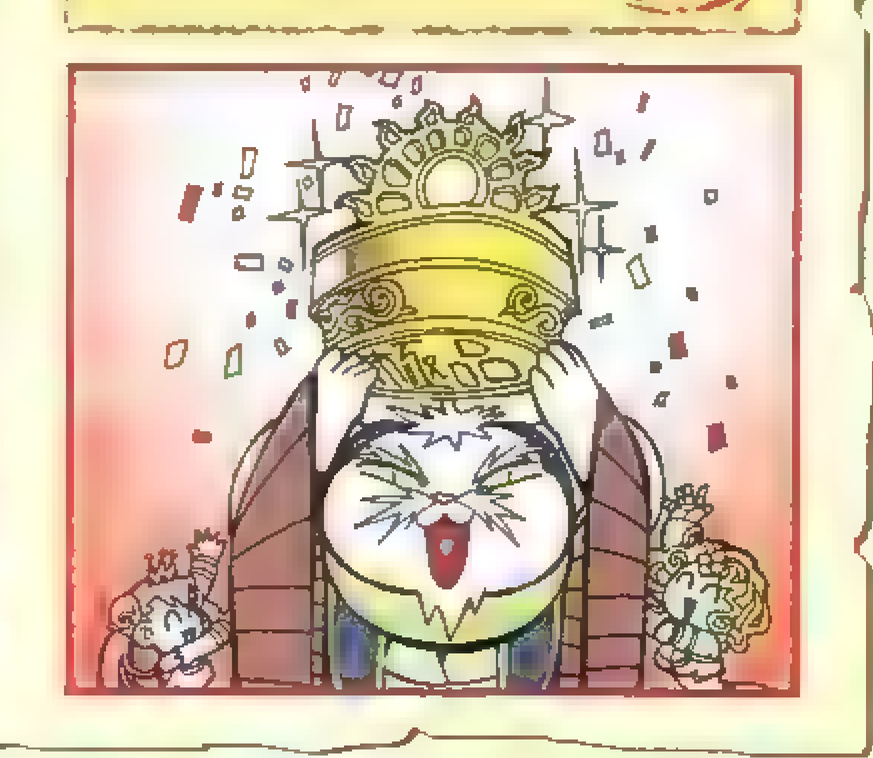
設計公司：Electronic Arts

發行公司：美商藝電

[illegible]

操作	需要準備手把方能兩人遊玩，不過極易上手。
耐玩度	破關之後將大方贈送二名隱藏人物。
劇情	巧妙結合了電影與原著重要劇情。
音效	驚人逼真效果與真人語音搭配[illegible]
畫面	震撼電影般戰鬥場面，[illegible]

堪稱個人電腦史上屈指可數的動作過關經典遊戲，是不可輕易錯過聲光效果幾近完美的年度代表作品！



信長之野望-天下創世

光榮的歷史模擬鉅作《信長之野望》系列，一直都有許多死忠玩家支持擁戴。以日本戰國時代為背景，這系列作品融合了軍事、內政、外交與人事等要素，讓玩家能夠創造自己的戰國歷史。最新的《天下創世》，不但使用了更細緻的3D圖形，遊戲系統也有許多改變。

進入3D時代

光榮的歷史模擬系列，包括《信長之野望》與《三國志》，精緻的2D繪圖一直都是主要特色。光榮不曾在先前的兩款《信長之野望》PS2、XBOX版本中使用3D技術，自然在這方面多有著墨。《天下創世》是這系列作品首度正式採用3D技術，包括內政、野戰與攻城場景，都是完全3D的畫面。

但是談到《天下創世》中的3D表現，卻又讓人很難評斷，畢竟《信長之野望》一直都是標準的2D策略遊戲，如果說《天下創世》首度採用3D繪圖技術，卻又維持十多年來的風格，那可以說是非常成功，因為任何人乍看之下，都會以為《天下創世》仍然採用2D繪圖。

《天下創世》以3D來處理每一座城和周圍的領地，平時種田、經營，或者戰時的城池攻防，都是以相同的系統來處理。在這個系統中，大至天守、宮殿，小至農田民家，全都是3D物件，可以隨時旋轉縮放，從不同的視角觀看。縮放的範圍很有限，最多只能拉近一倍左右，而且在拉到最近時，已經可以看出材質放大的馬賽克效果。旋轉視角也是很少用到的功能，除非要點選的目標正好被其他物件擋住，否則應該不需要無聊到轉動視角。總而言之，在遊戲中絕大多數的時間，都不會感覺到3D的存在。所以，我們說《天下創世》仍然是個2D的策略遊戲！

《天下創世》中，戰爭與人物的繪製都維持了一貫的水準，武將的大頭像各具特色，有的威武狡詐、有的溫文儒雅，更有的氣度恢宏。可惜，實際上只有一百多名武將擁有自己的大頭像，其餘的三千名武將，都是共用其餘的一些頭像。無論如何，《天下創世》的畫面，比起先前任何一代都要精緻，要是光榮能夠採用3D技術，讓每個武將都能有全新的面貌，那就更好了。

喧賓奪主的背景音樂

有時候，背景音樂太出色，未必是好事。很明顯，《天下創世》的背景音樂做得太好了，好到讓人不免分神去聆聽音樂。這次《天下創世》的背景音樂，同樣是由華沙愛樂交響樂團演出，氣勢磅礴悲壯，不比先前的歷代作品遜色。相較之下，遊戲本身的音效就顯得很貧乏。武將會說的話只有那麼幾句、音調只有那兩三種，加上彷彿從幾代前沿用至今的砍殺聲、馬蹄聲、風雨聲，難免讓人感覺《天下創世》是在用遊戲陪襯音樂，而非讓音樂陪襯遊戲。話說回來，這也是《信長之野望》的某種傳統，不是嗎？

以城堡為中心的內政建設

在內政方面，《信長之野望》歷代都有不同的命令週期，有的是分成一年四季，也有的是按照一年12個月來下達命令。《天下創世》折衷辦理，將一年分成八個節氣，除了春夏秋冬之外還加上了新春、梅雨、晚秋、嚴冬，也就是每個城一年可以下達八次命令。

對於喜歡種田的玩家來說，《天下創世》可以讓您種得很高興。每一座城周圍都有約30塊領地，您可以自行安排那一塊領地要興建什麼。在征戰之餘，築城也是一大樂趣。在《天下創世》中，一座城的各項設施等級，取決於這座城的各項建設成果。提升日本文化，城牆就會從原本的柵欄提升為屏板、石灰壁；提升農業建設，城堡範圍就會向外擴建到第二層、第三層。要是努力經營商業，城內的高塔就會從只會射箭的小櫓，一路升級至可以發射鐵砲的小天守；如果願意接納南蠻文化，宮殿更能從木造的御殿升級成雄偉的黑天守、南蠻天守。比起歷代作品，《天下創世》的內政並非最複雜的，但最能為玩家帶來成就感

欺負電腦的快感

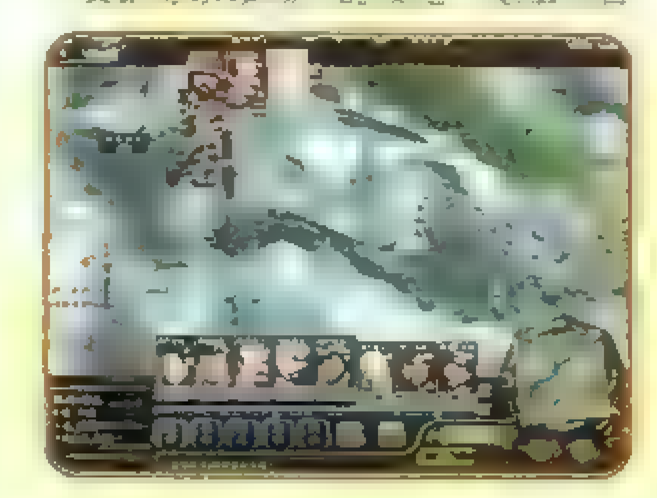
讓玩家咒罵電腦呆笨的人工智慧，是《信長之野望》的重要傳統，《天下創世》將這個傳統發揮得淋漓盡致。《天下創世》採用半即時戰鬥，也就是一般即時策略遊戲的操作方式，但是可以隨時暫停遊戲、下達命令。剛上手時，玩家一定會被電腦的人工智慧嚇到，根本無法應付，但是隨著對遊戲逐漸熟悉，就會發現電腦只有幾種呆板的邏輯，利用一點手段就可以輕鬆玩弄電腦。

舉例來說，野戰中電腦會將大部分兵力集中到發生衝突的地點。所以，玩家可以派一支部隊去攻打東邊的砦，等電腦將大軍集中到東邊時，再讓埋伏在西邊的部隊直攻另外一座砦。攻下這座砦之後，我軍士氣大振，馬上佔有壓倒性的優勢。攻城時也可以用類似的手法欺負電腦：先派一支部隊[illegible]，電腦[illegible]城中守軍出來迎擊這支部隊，玩家可以放一排鐵砲部隊在守軍[illegible]路邊，然後讓這支誘敵的部隊繞著這條路跑，帶著守軍經過鐵砲組成的陷阱。

總而言之，只要熟悉了電腦呆板的戰術，會發現一千種欺負電腦的方法。那種我方不死一兵一卒，敵方卻死傷逾萬的快感，正是《信長之野望》的最大魅力。與其指責人工智慧不佳，不如說《天下創世》在這方面仍保有這系列遊戲的傳統

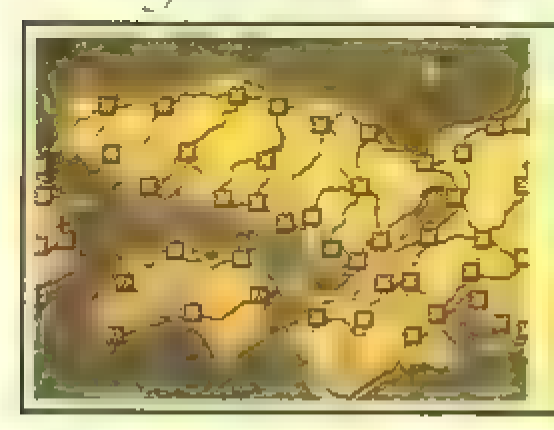
保持了一切傳統

總而言之，《天下創世》保持了《信長之野望》系列的各種傳統。當然，有些傳統經常被大家挑出來指責，像是呆蠢的人工智慧、單調的音效等等。但是毫無疑問，《天下創世》在各方面都發揮了這系列作品的精神。只不過，這也代表《天下創世》並沒有什麼突出的表現，3D畫面和半即時戰鬥等新要素，仍無法賦予《天下創世》任何新風貌。



遊戲護照

GAME PASSPORT



•信長之野望—天下創世•

[illegible]

[illegible]

[illegible]

操作 標準的九宮界面，但是選單[illegible]

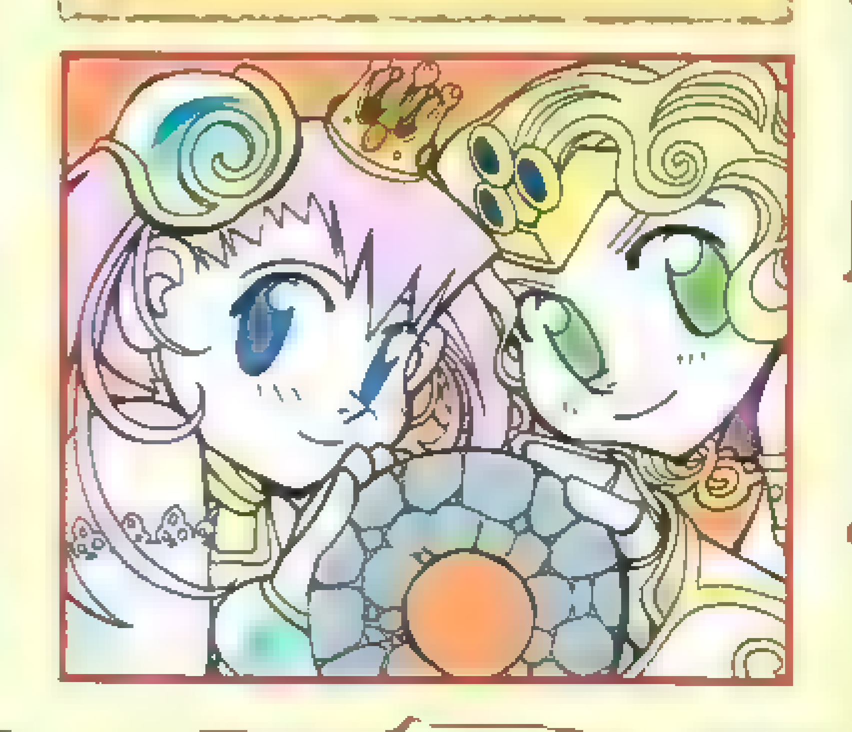
耐玩度 歷史事件極多，有[illegible]

劇情 秉持一貫傳統，讓玩家享受[illegible]人工[illegible]

音效 氣勢磅礡的交響[illegible]

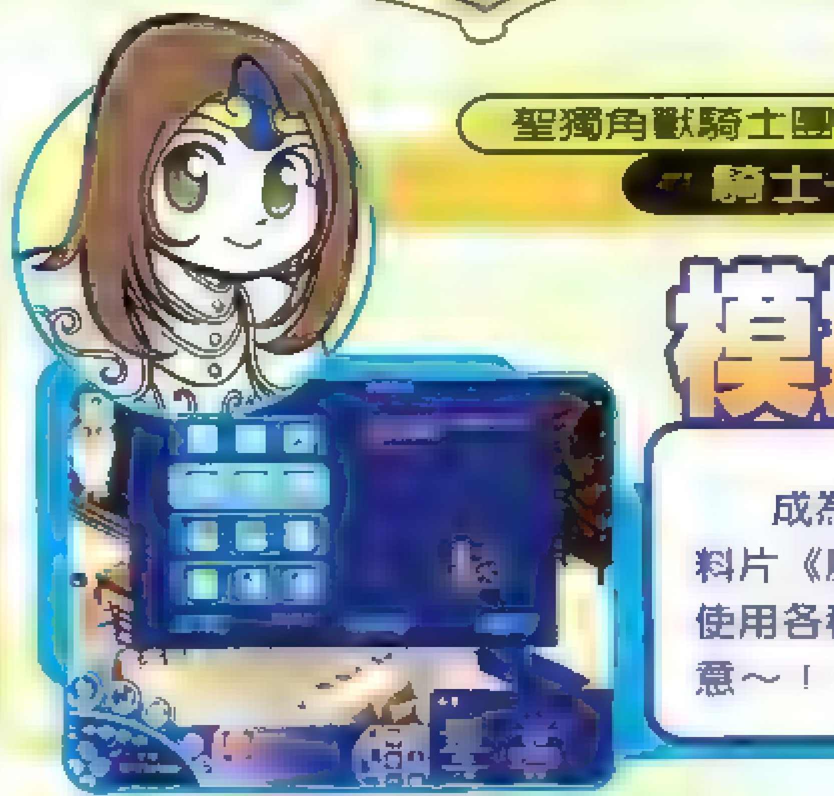
畫面 乍看之下[illegible]

雖有3D畫面和半即時戰鬥等新特色，但大體上保持了《信長之野望》系列的各種傳統，並充份發揮出系列作品的精神；相對地也代表《天下創世》並沒有什麼突出的表現



聖獨角獸騎士團

騎士－麗莎



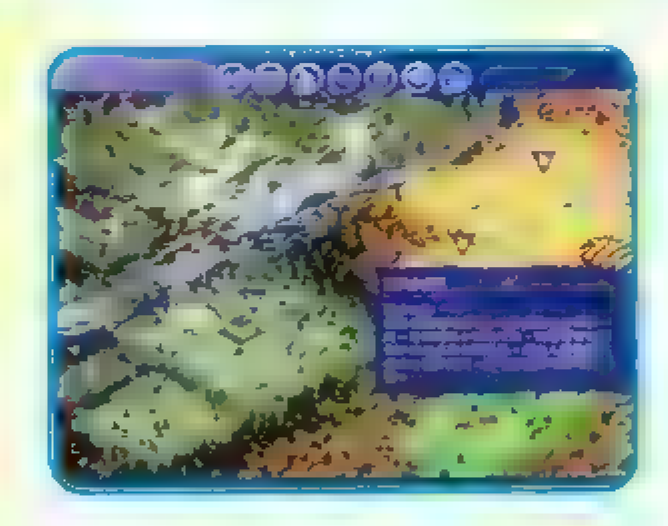
模擬市民－魔法世界

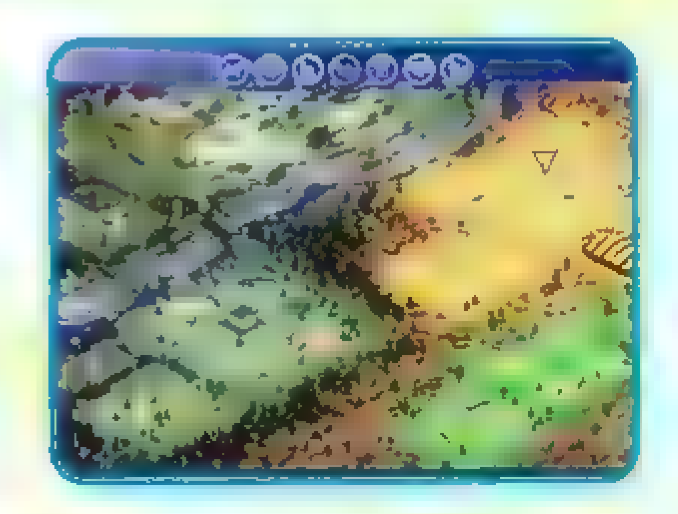
成為巨星般生活還是無法發洩你的壓力嗎？《模擬市民》新的資料片《魔法世界》，就是要讓玩家能夠拋開一切道德和信仰，盡量使用各種法術，讓生活變得更美好！人生成為彩色，愛情事業兩得意～！

《模擬市民》一向都非常按照步調在釋出資料片，但在二代消息頻頻流傳的這時，也終於公佈－《模擬市民：魔法世界》是系列作的最終曲了。儘管還有其他的資料片，但卻是在電視遊樂器平台釋出，麗莎也只能望之興嘆。只好等待二代在PC上出現囉～。

雖然不懂為什麼Maxis會以魔法的主題為最終曲，但是看著遊戲中的各個新增的道具和物品，看來Maxis也已經絞盡腦汁，竭盡所能的想要討好玩家。這款新的資料片《魔法世界》，彷彿是為了呼應《哈利波特》造成的魔法風潮而設計。選在年末釋出，也正好搭上這股熱潮，讓市民迷玩起來特別有氣氛～。

隨著這個第七片資料片的上市，安裝遊戲的程序也隨之更加複雜。如果玩家之前都沒有解除安裝的話，那麼安裝這張資料片時，就只需要直接安裝，並輸入認證序號即可。若是之前已經解除安裝了，那麼很抱歉，請再將以前的資料片一一安裝回來，才能夠玩這第七片的資料片。這個是讓麗莎極為不解的部分，除了安裝花費的時間過久，連進行遊戲也飽受Loading之苦，第一次進行遊戲時，絕對會花上很多的時間，來載入每一張資料片中的城鎮元素，等到結束或再開始遊戲時約二、三次之後，才不至於要在重新等待所有資料的載入，不然玩家的耐心可真是備受考驗了！



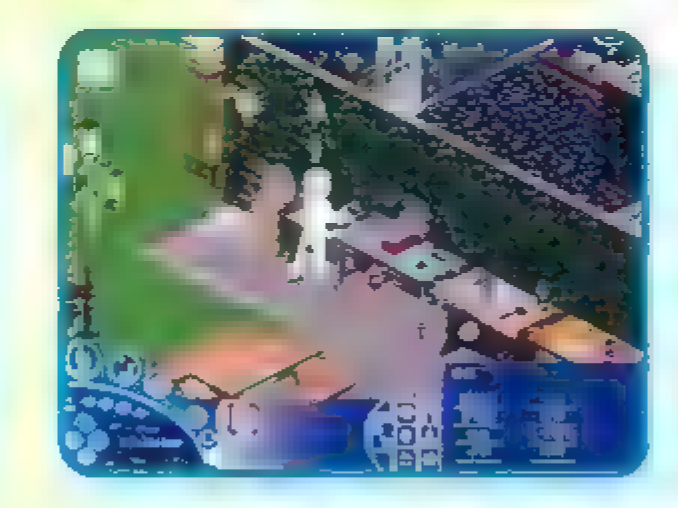


不管怎麼樣，《魔法世界》的目的，就是要讓市民成為受歡迎的人，如同以往市民要邁向成功的道路，成為一位有名的魔法表演師，或是利用魔法食物賺錢，都是為了讓市民的生活數值、素質提昇。在遊戲中，玩家可以針對某一個特長而培育的市民，比方說完全作混合物品的技能，或是經常練習咒語和法術，當市民出外交際時，可以隨機解決NPC所交付的任務，進而獲得額外的獎品，這些獎品可能是稀有物品，可以讓混合物品中缺少的那個東西補齊。

而且NPC也變聰明，當你未完成任務還跑去找他，也會拒絕跟進行後續的對話，不斷的提醒你任務未完成，而當你一接受任務時，跑去找任何市民說話時，都會出現詢問的句子，讓你知道你該進行某樣任務。市民自己也可以厚著臉皮上台表演魔法，而且不像之前當明星一樣，接受的風評十分嚴格，《魔法世界》中的市民們，每個都還算隨和。在外面交際場所也可能遇到某個學術不精或心懷不軌的法師亂用法術，讓現場一些人陷入法術的效果中，這時候若跟NPC交談，也會獲得解除此法術的任務，當然如果玩家的市民身懷絕技的話，若順利解決了任務，獎賞也會不少的哦。

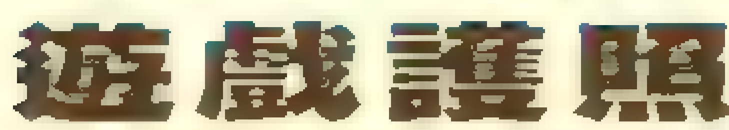
除了新主題外，最具有樂趣的，還是新增的道具和物品了。為了順應魔法的主題，這次新增道具和物品，各個都具有魔法的奇幻感受。比如說地毯、壁紙，可以將房間設計成具有吉普賽神秘氣息，或是馬戲團的熱鬧風格，更甚至是眼花撩亂的奇幻景色。而且為了能繼續讓市民順利的進行社交活動，還有團體使用的魔法道具台，可以在客人面前獻醜。更别說那超屌的骷髏棺材，叫喚出裡面的骷髏女侍；雖然可以幫忙打掃家裡，但是對於客人的心臟真是一種大考驗，但這樣的設計，也為遊戲與人際關係之間作了更大的考驗和挑戰！

而為了能讓市民們提早達成某些願望，比如說有愛情、有好心情、有好人際等，光靠以前的製作藥水、神燈許願、關心水晶球運勢等等，已經無法滿足市民渴求的心願了！這時候配置些魔法物品來讓魔法快樂顯現在這些心願上就是事要爛！整個家的氣氛也就充滿了魔法的氣息，進而讓魔法去實現心願或是騷動他人。玩家也可以在魔法城中設計你的魔法商店，安排表演節目、食物等，將你心目中的魔法氣氛全部表現出來，也是很有樂趣的。這些都是現在現實生活中，喜愛想像的玩家們一個任意發揮創意的地方哦！



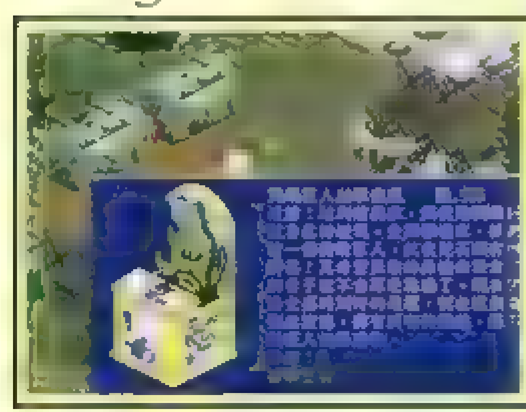
而如同《哈利波特》的情節，遊戲中的人群裡，還是有很討厭魔法的人群存在。當你對著他們討論魔法話題，可是會招致嫌惡；若是前往魔法城，則大家都會非常樂意與你討論魔法的話題。而為了要區分出這樣的差別，遊戲中的魔法警察會出面遏止你對其他讓你不爽的人的魔法舉動，因此要是想要進行報復，記得要小心一點。

雖然資料片釋出新的物品，但其實除了新功能，其它的也只是增加新圖案罷了。多少還是有點給人充數，多買一張光碟的感覺。如果覺得遊戲中的元素玩得不過癮，還可以到官方網站下載編輯軟體（http://thesims.ea.com.tw/），製作自己喜歡的圖案和物品，也跟其他玩家分享你的設計創意。



遊戲護照

GAME PASSPORT



•模擬市民之魔法世界•

設計公司　Maxis

發行公司　美商藝電

遊戲類型　模擬

操　作　更多玩樂的物品，使得操作更為複雜，玩家要懂得有所取捨。

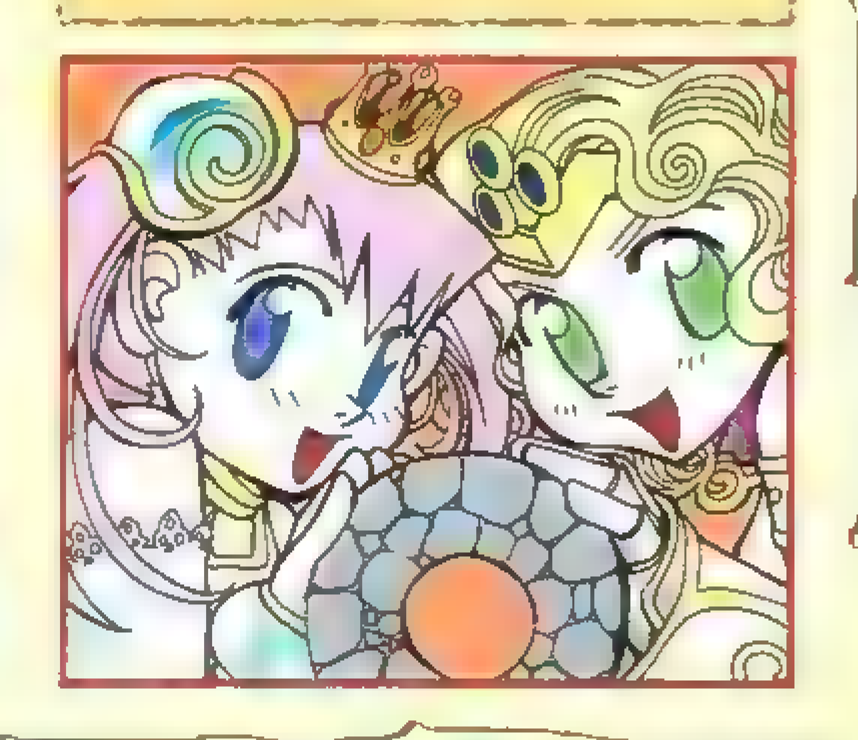
耐玩度　不斷的蓋新房子、總會一進入遊戲，也是一種樂趣！

劇　情　玩家要成為有名的魔法師得要更有想像力哦！

音　效　新的物品有新的音效，玩家可以多多體驗

畫　面　更加細緻及色彩豐富，魔法世界果真不一樣！

一代系列最後一作，同樣讓玩家過足蓋房子換裝潢的癮，同時也能用魔法快速實現願望，題材與人類心中最大的願望不謀而合，讓人發揮最大想像！



聖獨角獸騎士團
騎士—麗莎

魔喚精靈III

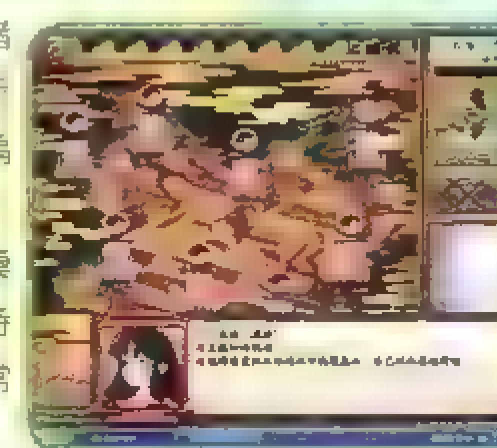
當1997年，聞名遐邇的日本遊戲製作公司Falcom推出《魔喚精靈》，這一款戰略RPG，在1998年推出其續集《魔喚精靈II》，睽違五年後，《魔喚精靈III》便是這系列的第三作，更可說是《VM魔喚精靈》系列的終極華麗續篇。

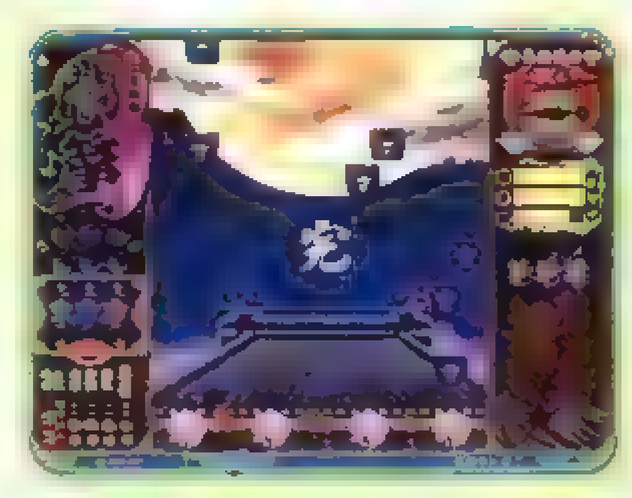
玩家在遊戲中扮演可召喚各種屬性精靈與施行各種魔法的「喚魔使」，為了阻止在各地進行「星落」儀式，試圖讓世界步入混亂狀態的邪惡喚魔使，必須從古老國度「和國」的東方沿海一帶出發，展開一段斬妖除魔的旅程。

多樣變化的戰棋式RPG

包含RPG、SLG和連線對戰等多種遊戲類型，《魔喚精靈III》可說是在目前單機遊戲中喚起傳統日式RPG遊戲擁護者的經典遊戲。遊戲採取多種操作方式，劇情冒險模式、自由挑戰模式以及網路對戰模式，也讓玩家可以自行選擇 [illegible] 的內容。

進入遊戲選擇劇情模式的話，首先看到人物選擇的風格，Falcom拿出精采絕活，儘管遊戲背景設定在一個虛構的國度與時代，但其實是在影射日本的幕府時代，而當時群雄割據，人人都想出頭天的狀況之下，遊戲中的各個角色鮮明的個性也非常富有劇情感。但是任何一個角色被選擇為主角時，個性通常都很包容，要啥嘆；但如果今天是主角的敵手的話，則可以顯見其角色鮮明的個性，不管是情緒化、歇斯底里、偏激等等，讓劇情模式進行時候都非常的有趣。





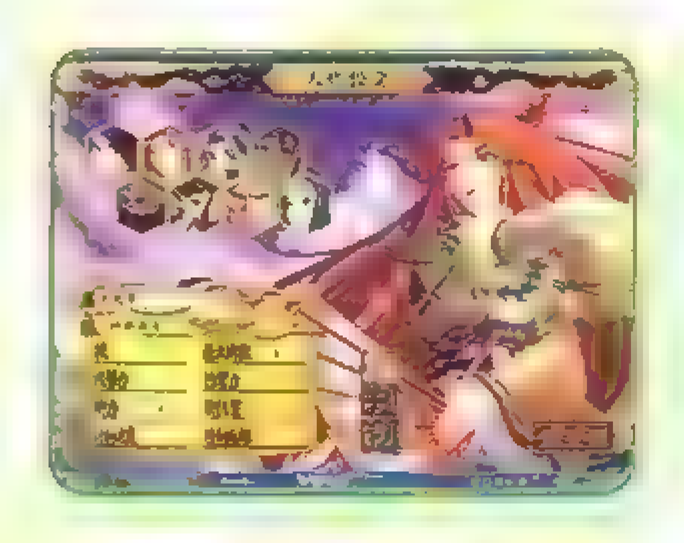
角色眾多不同樂趣

這些角色共分為武士、文巫、學者、商民、忍者、公主、僧侶、法師等，每個人的擅長技巧也都不一樣，玩家可以依照喜歡的技能來選擇角色，而且不同的技能在劇情中都會有不同的形式，而且在分配屬性點數時，會因為玩家點選分配的不同，產生不同屬性的結果，十分具有變化。每個角色也會依照不同地形發揮最大效力，忍者可適合東巫西邊隨時的攻擊，女巫適合底層地形後指揮精靈等等，隨著幾場戰役下來，玩家可以發覺一下，在什麼地形中適合什麼戰法，什麼地形中又最好以退為進？都是考驗玩家的智慧。

另類武器大開眼界

而既然名為《魔喚精靈》，每個角色最終目的就是成為喚魔使，為天下太平而努力，那麼這些「實習喚魔使」所需要的武器，便是前往各地接受挑戰，蒐集更多的精靈，來作為自己接受更多挑戰的武器。

當玩家每在一個地區接受挑戰結束，就會得到一個可召喚精靈的幻燈器為獎賞，這些幻燈器會召喚不同的精靈出來，總共約計有35種以上，每一隻精靈都有其特別的能力以及屬性，共分為地、水、火、天、風，四種，其實這些精靈各代表了大自然中的一些現象，還有童話故事的化身，比方說河童精靈，便是日本神話中的一種精靈，它在遊戲中可是主人的好



幫手，攻擊力強又可以回復體力，不僅可以在陸地上行走，也可以在水上行走，到了夜晚更是它的天下，攻擊力馬上加倍。諸如此類的特性，玩家在進行精靈戰鬥時，都要特別注意，才能讓每隻精靈發揮到最大效力，並且早早打敗敵人結束戰鬥

每打完一區，主角的段數就會增加，雖然體力不會變，但是精靈數量越多，攻擊力越高，在其他戰鬥開始時，也就處於較多優勢。每場戰鬥都要爭取魔晶石的數量，佔領的數目越多越好，進而打敗敵方的喚魔吏，才能贏得戰役

戰略要訣 經驗累積

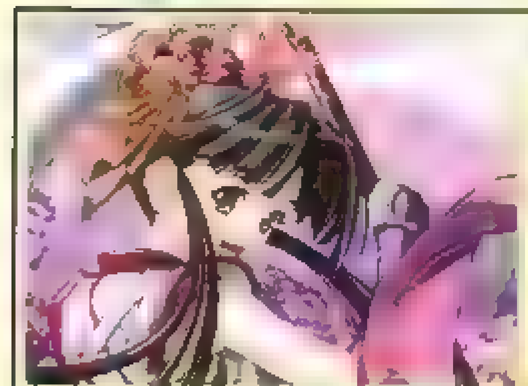
雖然《魔喚精靈III》擁有許多遊戲方式，當然其主要的方式就是以直線、九宮格、方形中空和8字型的陣形戰鬥，但是對於許多初次接觸的玩家，難易度複雜多了，而且初期摸索的時候一定會輸掉許多場戰役，這時候建議玩家可以在遊戲戰鬥中對著角色或精靈按滑鼠右鍵，觀看一下模擬戰況和步伐走向，因為這些都是讓玩家快速了解戰局和使用方式，雖然在畫面上有許多解說和輔助工具，但是還是得讓玩家多摸索幾局之後，才能順手的玩下去，而對於初次接觸到《魔喚精靈》系列的玩家，可能要花費一番功夫囉！

而遊戲中似乎在等級上不太平衡，當主角獲得更多的精靈時，段數也提高後，遇到的敵人的段數和擁有的精靈卻比主角少很多，因此在戰鬥中的感受就沒有越來越刺激的感覺，有些甚至一下就打贏，或者敵人一下就發出投降帖，頗不刺激。

遊戲中的字型顯得十分模糊，尤其在有些選擇畫面時，更會因為背景顏色太重，而看不清楚字型，不過目前官方網站已經釋出更新檔，為此感到煩惱的玩家可以前往更新（http://www.ttime.com.tw）。

遊戲護照

GAME PASSPORT

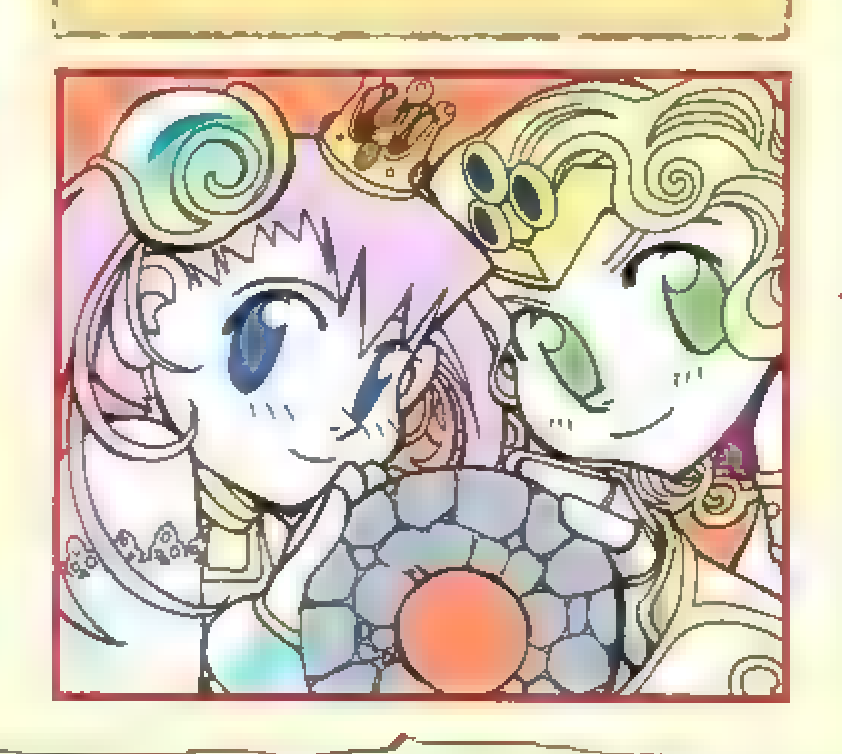


魔喚精靈 III

[illegible]

操　作	滑鼠操作簡單，一隻滑鼠走[illegible]
耐玩度	體驗不同的陣形以及各精靈、主角、[illegible]
劇　情	簡單的主線劇情，[illegible]
音　效	戰鬥中精靈與主角的語音[illegible]
畫　面	標準的日式風格，[illegible]

喜歡挑戰智慧的玩家可以體驗一下，也不失為一款好好打發時間的遊戲哦！



住宿明細

「歡迎來到漫遊者旅店，本店提供典雅的住宿環境以及精緻的餐點，包你有賓至如歸的感覺，本店不收現金，也不接受刷卡，只接受提供一則你的小故事，歡迎多加利用」

只要是所有的網路遊戲或是連線對戰遊戲，像是仙境傳說、天堂、魔力寶貝、凱旋、天翼之鍊、A3、神之領域、奇蹟、深邃幻想、軒轅ONLINE、神州、魔獸爭霸三、暗黑破壞神2……等，都可以在此投稿。趕快來一展你的文章才華，將你在遊戲中不管是快樂的、有趣的，亦或是感傷的經歷、活動寫出來，刊出後將會得到經驗值和優渥的S幣，來稿請寄至 [illegible] 即可。

PS 有圖片的話更好，圖片盡量加註說明 免得不熟的遊戲不懂圖片意義^^")。文字檔中請註明如遊戲名稱、所在伺服器、ID、職業等基本資料，視遊戲的不同而略有改變。

今日徵文

一《仙境傳說》騙魔犯案實錄；
二.《天堂》黑妖暗殺守則；
三《天堂2》測試心得報告。
歡迎踴躍把自己的經歷寫出來喔！

太空戰士XI 吉拉特的幻影

獸人印章戰之旅

人類族暗黑騎士　SprigganII公會

漫遊者/BISHOP　50P\1000S

相遇團練去

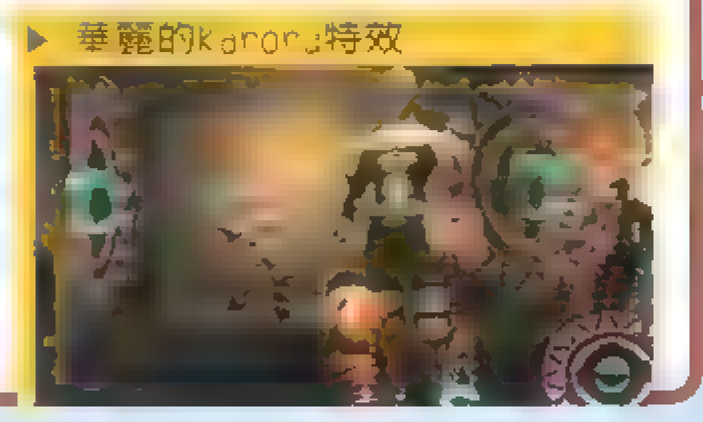
很高興在旅店中與大家相遇，這次我將講述我在《Final Fantasy XI》(下簡稱FXI)這款遊戲裡面所經歷過的一些冒險與大家分享^_^。

這天夜晚我回到熟悉的Vana Diel(註1)，一如往常的在Jueno(註2)的街道上漫步著，看著人群往來於其中。在Jueno裡最熱鬧的地方莫過於競賣所(註3)每天都有人聚集於這裡購買物品或者是購買合成物品用的原料來進行合成，隨著時間經過，現在已經是晚上11點左右，一串藍色的文字流入了我的畫面，我的伙伴提醒著我要開始今天的冒險了。

在準備好食物(註4)後我來到了固定的集合地點與大家討論今天的行程，我在遊戲裡頭有一個固定隊伍會一起進行團練，每天晚上的11點左右就是我們團練的時間，平時因為大家都有自己的工作，所以上線時間不可能太早，所以我們選擇晚上11點到半夜2點這一段時間來進行團練。不過大家的等級都已經到頂了，短時間內不急著將經驗值練滿，此時有人提議去打印章戰，前一陣子隊伍裡面有人抱怨獸人印章(註5)太多了，需要找一天把他消耗掉，看著累積了一段時間的印章數目真的是很可觀，一共有三、四百個，看來今天至少要打個六回戰以上了(汗)。

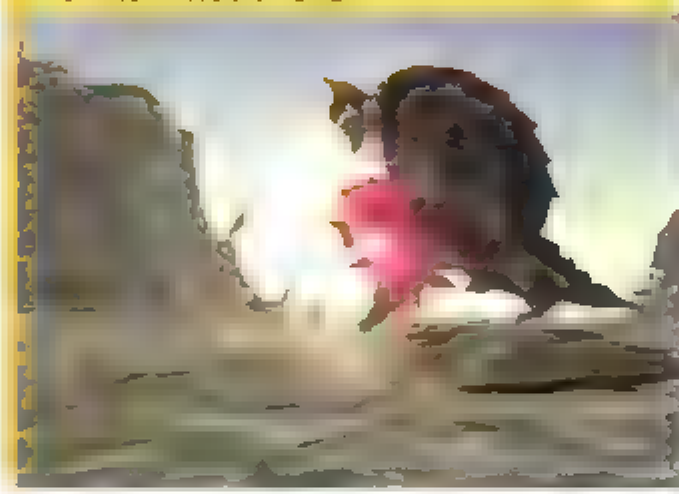
▶ 惡勢力歌布林

▶ 華麗的karord特效



鎖定目標出發囉

在決定打印章戰之後，大家討論了一下目前那一種敵人掉落的物品最有價值，自從上次大更新後開放新的戰場與敵人類型，原本只有龜人、獸人及鳥人這三種印章，現在則多增加了鋼貝利（註6）、漁人以及蟻人三種。在這六種敵人中，白魔提議去打蟻人，因為蟻人會掉『闇之寶珠』這個道具，它可以用


夕陽下的決鬥xD

來合成　把兩手棍，在回復魔力上起始值會增加10，對於魔法師來講是一項不可多得的好道具。決定好今天的目標之後，大家便開始往目的地移動--流砂洞的「宣託之間」。

路上大家查詢了一下今天的敵人是四隻蟻人，職業分別是黑魔、騎士、戰士及獵人，看了一下順序應該決定以黑魔>戰士>騎士>獵人的順序來打倒敵人。黑魔會造成的威脅最大但是也最軟，至於戰士與騎士哪一個先打我倒是覺得差異不大，而獵人擺最後的原因在於敵人特技--鷹眼（註7）的關係，讓後衛可以不用管其他敵人來專門照顧盾役，這將會比較輕鬆一點。我們隊伍的構成為"暗蒙盜黑白詩"（註8），沒錯！我們沒有騎士，只有暗黑，身為攻擊手的暗黑到了60級以後，防禦力就具有一定的水準，再加上斷頭臺的四回攻擊、暗黑魔法與弱體魔法的加成，在擔當盾役上絕對是沒有問題的（暗黑：大公都打過了還怕這幾隻小螞蟻、（╯_ゝ╰）。

蚯蚓斬！

準備開戰！

進入宣託之間後，首先由白魔施展防護術（Protect）以及魔法護盾（Shell），眾人準備完畢後則由盾役暗黑跑下階梯由左至右繞過所有蟻人，最後停在最右邊的黑魔蟻人處，好方便詩人進行全體催眠。蟻人這種生物對於一般的睡眠咒語有很高的抗性，但是遇上詩人的催眠歌就不一樣了，一個個睡得死死的（笑）。

白色外星人來襲！

第一目標　黑魔蟻人

[illegible]有一定的威脅，尤其是範圍魔法，中範圍魔法時很有可能一次被打掉150～400不等的生命值，如果沒有好好封住他的嘴巴將會很麻煩，基本的對策[illegible]可以使用武器打擊來中斷，或者是直接用斷頭臺所附加的靜寂效果來封住黑魔蟻人的魔法，盾役的暗黑則是不參與連攜（註9），故由蒙克與盜賊進行進曲還有（註10），暗黑則是斬頭[illegible]將目標固定在黑魔的部分[illegible]輕鬆的解決後還剩下三個目標，下一個就是戰士了。

彩虹

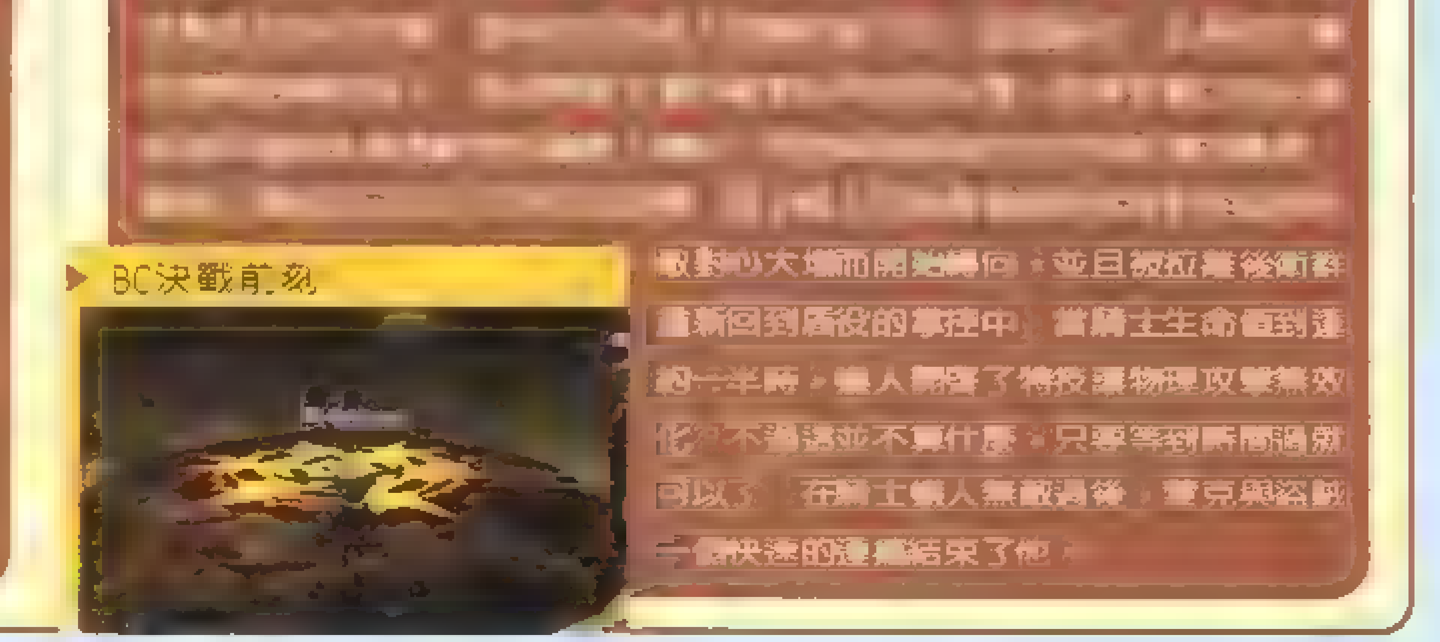
第二目標：戰士蟻人

戰士蟻人本身的普通傷害值還不算太強，並沒有什麼危險性，不過他的特技倒是有點麻煩，如果沒有催眠他的話，戰士特性二回攻擊加上全力一擊也是令人相當吃不消。這時候蒙克與盜賊決定在戰士蟻人開啟特技時以連攜一口氣幹掉他，在戰士蟻人生命值到達一半時開啟了特技，蒙克與盜賊也開始連攜攻擊，雖然造成了大傷害，但是蟻人並沒有死，這時候戰士蟻人身上忽然結起了一塊大冰塊，原來是黑魔發動了水魔法送蟻人最後一擊。

飛刀雜技

第三目標　騎士蟻人

[illegible]敵對心大增而開始轉向，並且被拉離後衛群重新回到盾役的掌控中，當騎士生命值到達約一半時，蟻人開啟了特技讓物理攻擊無效化，不過這並不算什麼，只要等到時間過就可以了，在騎士蟻人無敵過後，蒙克與盜賊一個快速的連攜結束了他。


BC決戰前刻

最後目標：獵人蟻人

最後的敵人──獵人蟻人，他的普通攻擊除了短劍之外還有弓，攻擊力不弱，但是攻擊間隔並不快，所以還不是很難應付。而獵人特技之前有提到過，他的特技㯋眼可以一擊造成大量傷害，對盾役有一定的威脅在，只要注意不要讓盾役本身生命值過低即可，於是蒙克與盜賊一開場便進行連攜，獵人的生命值馬上就被打到剩一半並開啟㯋眼，一口氣打掉盾役七成的生命值，此時後衛趕緊施加回復術來回復盾役，為了不使後衛的回復術施展過度而導致獵人改變目標盾役，所以就開啟了暗黑(註12)以及挑撥來提升憎恨值，隨著生命值漸漸回復，暗黑所產生的大量傷害也讓目標持續停留在盾役身上，在獵人生命值剩下20%時，盾役來蒙暗黑發動斷頭臺，一口氣奪走獵人最後的生命值。

▶ 戰士的死鬥

▶ 烈日下的大樹

▶ 塔魯塔魯的反擊

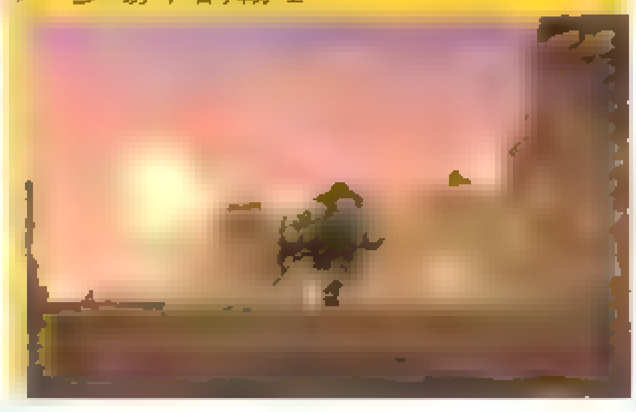
勝利後的戰利

打贏這場戰鬥後，寶箱也出現了，開啟了這個寶箱後所有人也離開了戰場，全部的戰鬥時間大約為6分多鐘，接下來的兩個小時內連打了六場，但是都沒有打到我們要的「闇之寶珠」，看來這項物品掉落率真的是不高。打完六場之後時間也接近清晨了，這時蒙魔將眾人傳送回去，雖然這次沒有打到我們要的東西，不過其他的物品也相當不錯，可以賣得一筆不錯的價錢，把東西丟進競賣所後便下線睡覺了。

後記

隔天上線到了老地方發現白魔正背著那把用「闇之寶珠」所製成的兩手棍，原來是他花錢買下了寶珠後請人加以合成，到最後他還是省不了錢買下了這把兩手棍，雖然價錢，但是他所能發揮的效用卻是無可取代的。

▶ 被哥布林圍毆



▶ 夕陽下的戰士

FF用語大辭典

1. FFXI這個幻想世界的名字就叫做Vana'Diel，中文有人翻譯為瓦那迪爾。

2. Jeuno位於世界地圖中上的一座城市，這座城市是建築在海面上的，中文有人翻譯為裘諾。

3. 競賣場是一個可以讓所有人放置物品進行買賣的地點，在這裡所有人都可以將想要販賣的物品自己設定價格後放進競賣場讓其他人購買。

4. 在FFXI裡面食物的效用有很大的差異，為了讓戰鬥更有效率以及提昇自己的能力，在遊戲裡面的玩家大多會吃食物。

5. 獸人印章是一種每個怪物都會掉落的道具之一，這個道具收集到40、50、60個後可以換取不同類型的寶珠，到各地的特定區域進行交易後會出現怪物，打到後會出現稀有的道具。

6. 每玩過FF系列的玩家應該對菜刀魔印象深刻，鋼貝利(Tonberry)這種怪物就是傳說中的菜刀魔。

7. 在FFXI裡面，每個職業都有一個兩個小時使用一次的特技，獵人的特技㯋眼是可以一擊給予敵人大傷害，如果防禦力不夠的話很容易被造成重創。

8. 暗蒙盜黑白詩，是職業的簡稱，暗=暗黑騎士、蒙=蒙克（武道家）、盜=盜賊、黑=黑魔導士、白=白魔導士、詩=吟遊詩人。

9. 每一位玩家所持的武器都有武器技能，這些技能可以互相搭配產生強大的破壞力。

10. 連攜效果的其中一種，連攜成功後會有帶曲屬性的技連攜傷害以及可以追加小必要性的魔法攻擊。

11. 憎恨值這一項是戰鬥中敵人攻擊優先順序的一項指標，在戰鬥中擁有最高憎恨值的人會成為怪物的目標。

▶ 塔魯塔魯族

12. 「暗黑」這項技能是暗黑騎士專屬的特技之一，這項技能可以將自己生命值的10%轉化成為傷害值，但是也並不會降低自己本身的防禦力，而「暗黑」這項技能所製造的憎恨值也是數一數二的。

魔力寶貝 Ver2.0 龍之沙漏

阿凱魯法登入點

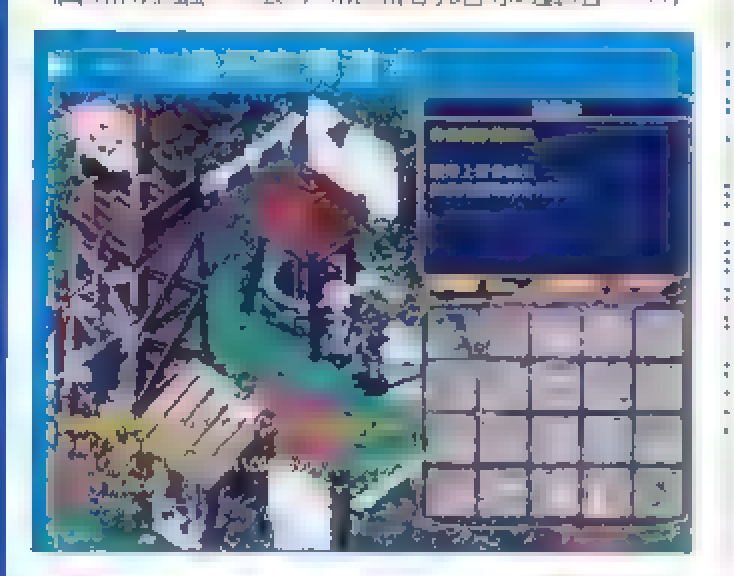
一 天祥 一 特製飯糰 巫師

冒險者/李柏翰

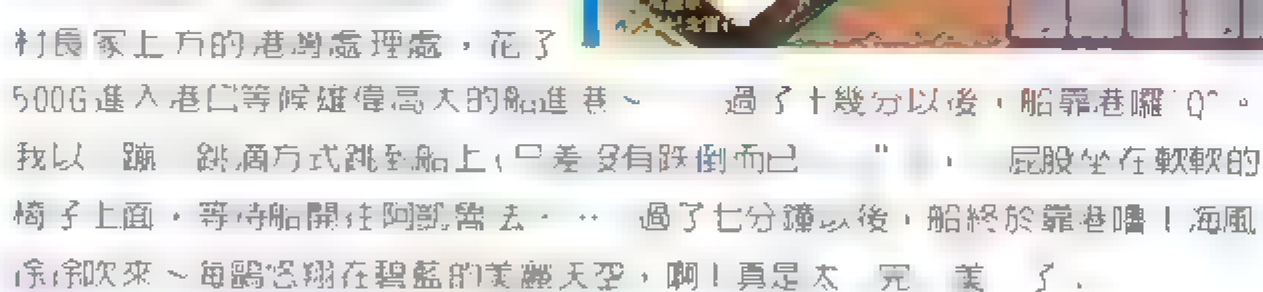
20P/600S

前往阿凱魯法

隨著等級越來越高，練技的地點也隨之越來越遠。唉～可惜，我天生就是個懶惰蟲～根本就懶的跑那麼遠，所以，只好解阿凱魯法登入點的任務囉^Q^、又方便，又可以練技，又可以賺點小COCO，真家 樂 得阿 之 。



索的～因為阿凱魯法位在法蘭城的 的 的遠方，所以必須去伊爾村坐船飛到那邊去接任務。二話不說！衝唄！船到伊爾村後，進入村長家上方的港灣處理處，花了500G進入港口等候雄偉高大的船進港～ 過了十幾分以後，船靠港囉^Q^。我以 蹦 跳的方式跳到船上，只差沒有跌倒而已 " ， 屁股坐在軟軟的椅子上面，等待船開往阿凱魯法… 過了七分鐘以後，船終於靠港嘍！海風徐徐吹來～海鷗飛翔在碧藍的美麗天空，啊！真是太 完 美 了。



閃到腰的銀行員

入港後，再走幾步就可以進入阿凱魯法囉～，一出港口管理處，就開始尋找「J次郎」。喔～喔～阿伸在哪邊啊@-@a"，沒看到蹤影C︿C。好不容易在119 115 的地方發現J次郎，跟他說話後才知道要幫他才能記點C︿Q，說完後，可以拿到「高級的水」。

然後哩～將高級水交給「夏姆吉診所」121.155 裏的「阿達西」，他要我幫他把一個貴重的東西拿到「銀行」去，便獲得了「紀念寶石」可惜不能賣錢~ —— 拿著「紀念寶石」交給「銀行」139，136 裏的「銀行員」，交給他的時候落笑！唔 銀行員閃到腰了- -"，他要我們幫他把「黃金箱」運到「冒險者旅館」，當然～黃箱金光閃閃的金幣，就算不是我的，體會一下有錢人的感覺有不錯@︿@。唔！好重歡～難怪他會閃到腰0 ~ 0，還是快快把這重死人的東西"丟"到目的地吧～⊙～⊙！

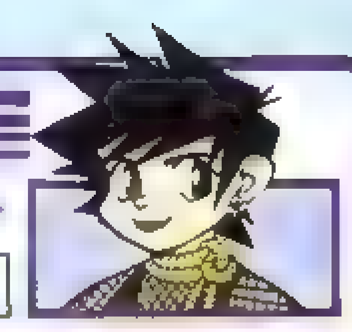
哈囉～我來送外賣

提著「黃金箱」交給「冒險者旅館」192，208 裏的「利克嘉」，他因為體諒銀行員的辛苦而送我們一個招待卷(他會說我看他像 氣的人，然後就把招待卷丟給我就氣沖沖的 直碎碎念 ，然後獲得「瑪巴查招待卷」可以199吃到飽嗎@~@a)。

拿著「瑪巴查招待卷」交給「瑪巴查酒吧」192，162 裏的會長，他說J次郎也很認真，所以塞了個「瑪巴查咖哩飯」給我，可惜～這不是給我吃的 ~~。端著香噴噴的「瑪巴查咖哩飯」， 路上故意讓他多占點風沙後，我才肯交給小次郎，他竟然敢說我慢？哼！去拉肚子吧你！︿ ！然後就得到「推薦信」了。

把「推薦函」交給「阿凱魯法城」裏的倫達國王 ，便獲得使用阿凱魯法的傳送門的許可。耶！差一個步驟就可以將登入點丟在這裡了，之後再到「阿凱魯法村」處找阿施 阿神(99 163)對話，選「是」就可以把登入點丟在這裡(把自己丟再這裡時務必三思而後行，因為之後要將登入點丟在法蘭的話，還要坐船回伊爾，再到東醫旁的登入點傳送石的羅吉 羅吉(231.76)就才ok唷～。

魔力寶貝 Ver2.0 龍之沙漏



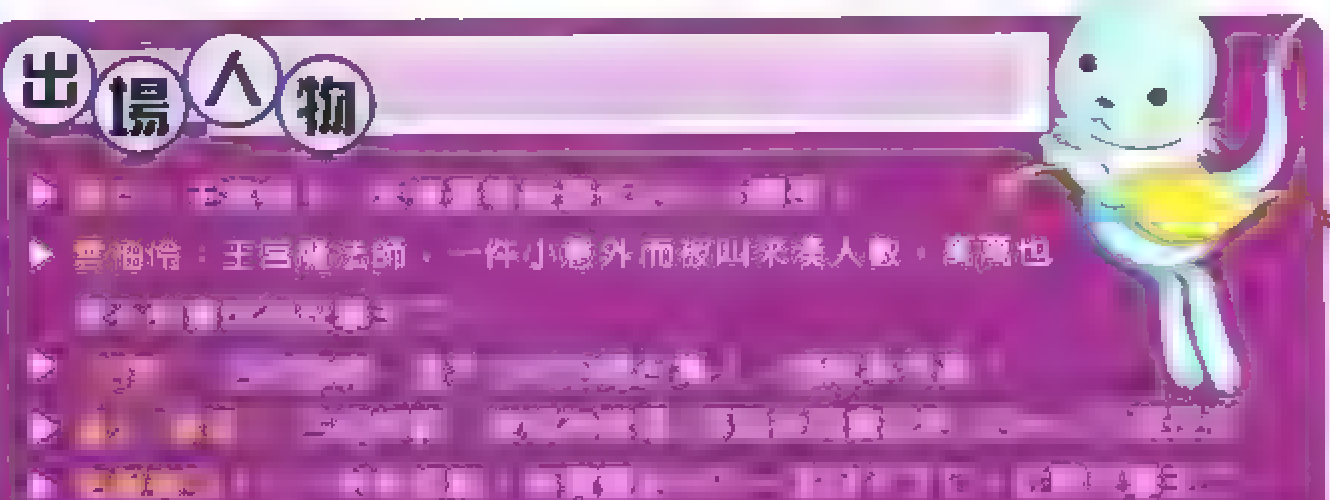
暗殺犯追跡

牡羊 — 寂月 — 王宮劍士

漫遊者/寂月　40P/800S

漫遊者的旅店

線上遊戲即時報導

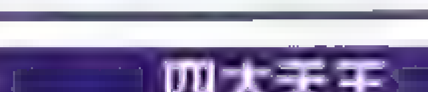


東找西找湊團員

因為這個任務剛開放不久，解的人並不多(時為11月9日)，天生急性子的明雲當然不會放過這個機會(一段」插曲，當初拿七等勳章(註1)時也是人魚之淚任務剛開放不久我們就解到了不過那時候的召集人是我)，就開始從比較熟的朋友下手(因為南門聚在一起的一票人幾乎都是拿蘭國勳章)，把賽弟(註2)寶寶跟我一起抓過去後就開始找"傳說中的傳教"(註3)，但是…時間1分1秒過去，得到的答案竟然是"沒有！"就在明雲快要崩潰的時候，找了閒閒沒事的雲叮斗(註2)來充人數(有點被冷落的意味~|||)，全隊拿著光輝的「蘭國第七等勳章」(我們是虔誠的蘭國國民Q_Q)正式出發！

古代遺跡?!

一行人坐船來到了阿卡魯法村，立刻走到了阿凱魯法城找尋「外務部長官史達」，他的第1句話：「你願意成為守密人嗎？」有點白癡白癡的對話= =(註4)，當然二話不說選「是」拉！出了城之後還必須通過阿魯基姆的橋，這時候「大地的結晶」終於又派上用場了(註5)，所以到遺跡之前都還滿順利的，但是…我們可憐的明雲終於出事了- -。



自前狀態：再度迷路

明雲：你要跟我回去不…

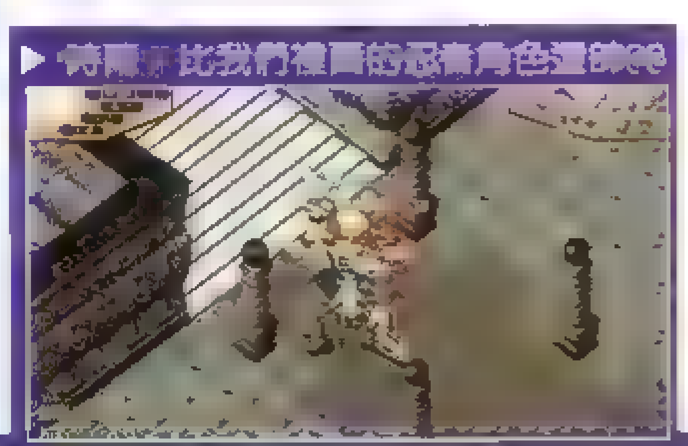
"明雲"：= "

大家實在是受不了了，於是一直換人(換的順序：明雲→賽弟→寶寶)，換賽弟帶時，終於找到了拿「木之鑰匙」的「雅可布哲府執政官」(註6)，雖然是拿到了，不過路痴始終沒有改善，所以又換成了寶寶帶隊，結果…一換成寶寶帶隊，奇蹟就出現了@_@!，從5樓走到10樓竟然沒有遇到半場敵人，換人之前我們走的速度很慢，而我們去的時候執政官在4樓。

"明雲"：有點羨慕又有點忌妒= =

四大天王

這個任務真的很麻煩，加上四大天王總共要打5隻王，前面4隻只是熱身而已。當我們走到地下最底層時，使用鑰匙啟動了石碑，第1隻王「小豆」就在眼前。因為我們沒有傳教，不能跟他打持久戰，所以我們的弓手全部換上了近戰武器，準備快速解決。



第一戰：對決小豆

因為有人在大討論版PO過這裡全部的王都會暗殺，所以為了不惹上他的暗殺，大家決定不要讓他有機可乘@@。不過小豆實在是有點&%*$#%#@……我們法師7級爆可以打8XX，連我去打都可以打6XX耶@@！所以…他的下場當然就是…幾回合OVER= =|。

小豆OVER後，終於從他口中透露出他是被改造的，"那個人"承諾他把蘭國的王子殺了，他的"病痛"才會消除但是過了這麼久，還是沒有改善，「殺了我吧……」，選「是」來傳入太古研究所(註7)。進入了太古研究所，一行人往前走遇見了"時雨"，「繼續前進吧……」，我們就進入了「櫻之間」。

第二戰：對決小櫻

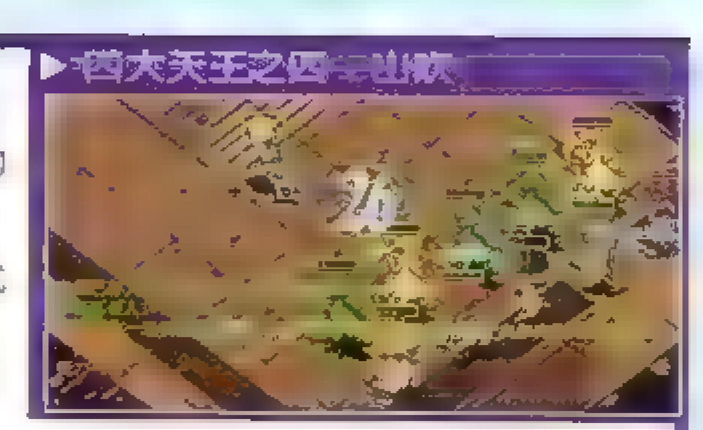
有了前一戰的心得，這一戰我們也是採用了一模一樣的方法"用合的"，就是不想要給他暗殺的機會。不過這隻有比前面的小豆好多了，法師打7xx，我只剩下4XX~5XX(Q_Q)，不過終究還是耐不過超強火力的攻擊，下場也是一樣…幾回合OVER= =|||

第三戰：對決小梅

我開始懷疑王真的有像傳聞中"那麼難打嗎"？小梅的攻擊模式也是一樣，所以我們的戰術也是一樣，合死你合死你合死你合死你-……，小梅終究還是耐不住我們的攻擊，照樣OVER……

第四戰：對決山吹

四大天王戰即將結束，而這4隻的戰術不管怎麼說真的是"一模一樣"，沒話可說，大家還是採用一樣的方式"照合不誤"。沒錯～下場還是 樣的…OVER…四大天王戰正式結束。


▶四大天王之四

噴火獸蓋美拉

一行人衝進了研究所，「天阿！又是暗醫」(註8)，沒錯！又是他= =，我們這次一定要徹底粉碎你的野心！納命來吧@@！

在打之前，四天王的三隻會先出場，不過他們不會打人，他們會先換位置後逃跑，你說他跑要作啥？沒錯= =…噴火獸出現了@@(好帥唷！好想把牠變成我的寵物@@)！廢話不多說，大家就開始了一場生死決鬥。我們的戰術是人打改屍、寵戰懷蓋美拉的魔(因為改屍會自爆，蓋美拉的乾10會死人)，就這樣持續了不久之後，我們貴貴竟然被蓋美拉暗殺掉了0.0！

賽弟將貴貴復活後 又出現了一項大家都快嚇死的事，咣～嘍～碰～！蓋美拉必殺乾坤10！至於對象是誰呢？就是我(Q_Q||.)，傷害869。

▶噴火獸蓋美拉

猿月：西郎唷@ @

不過好險的是我有血可以撐，1285的血我真的不相信牠有辦去打死我，不過真的是被嚇到了@@，再加上我又是重裝戰士的關係，頂著41X的防我想要死真的是有一點難度@@||。但是換個角度想，這是打我的狀況，那打我們剩下的三隻輕裝不就穩飛了?!想到這件事大家心又毛了起來0_0||

要水補下去後，繼續了我們的持久戰，不過又發現了一件事，那就是我們都在打改屍 蓋美拉會召喚，，這樣下去根本沒有用，於是計劃變更 那個時候蓋美拉的魔被我們吸到都只出現個位數了)，開始合擊蓋美拉。不過又是一樣慘劇……，畢竟改屍不是我們能夠控制的，他竟然一直在搞自爆，我們的法師終於禁不住攻擊趴地了0.0，而我們賽弟的金蟬也被蓋美拉的必殺乾坤10給玩死了，說到這裡我想有些人應該會想放棄了，但是我們都沒有放棄。把改屍打光後賽弟馬上復活了雲袖伶，全隊再度回到最佳狀態，有人一定嚥不下這口氣，我們也是，所以我們又開始了必殺大合擊！合了又合…合了又合……不知過了多久，蓋美拉終於倒下了，呼～。

光榮的六等勳章

一行人回到了阿凱魯法找外務副長官史達，他會感謝你且暗殺犯他們也查到了，「對了，有某個人說要賜給你這個勳章，你拿去吧！」

後記

很麻煩的任務=.=，還是實話，其實我們一開始為了找人到解完花了快4個小時，再加上我們沒有傳教，大家都敗了不少錢(我催別人還我4萬，結果打這個就花了3萬0_0)，不過打完真的很有成就感，從大家一開始的"怕我噴掉"、"勝率不高"，到後來的"打王經驗"和"光榮經驗"，大家都花了很多的心力，我真的很感謝我的朋友能夠帶我這個從8月到現在都是66級的劍士一起攜手同甘共苦、分享喜悅，我真的很感動我交到了這群好朋友，真的很謝謝你們，

謝謝……。

附註

1.這個任務有點複雜，一定要先解「商隊襲擊」(8等)和「人魚之淚」(7等)之後才能解這個「暗殺犯追跡」(6等)。

2.賽弟=明雲對超級賽亞人10的稱吁 雲叮斗=我和貴貴對雲袖伶的稱吁

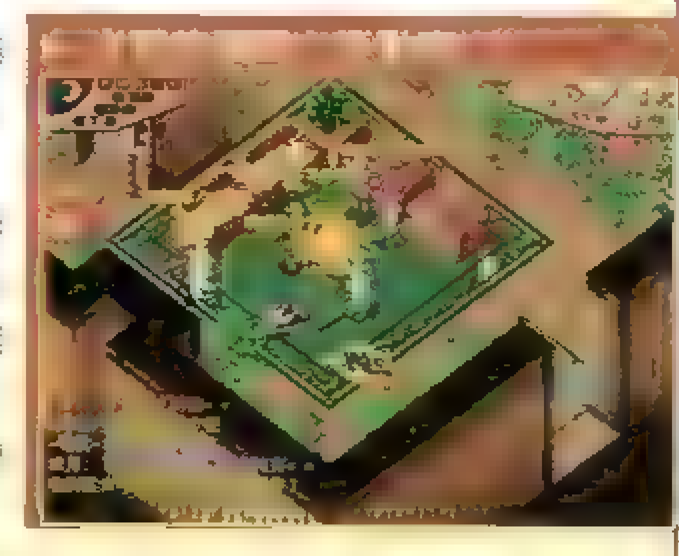
3.因為傳教難找，所以我才稱他為"傳說中的傳教"

4.為什麼說他白癡？因為此任務剛更新的時候，大宇有公告出來說雙國的王子被暗殺掉了，全世界都嘛知道了@@"

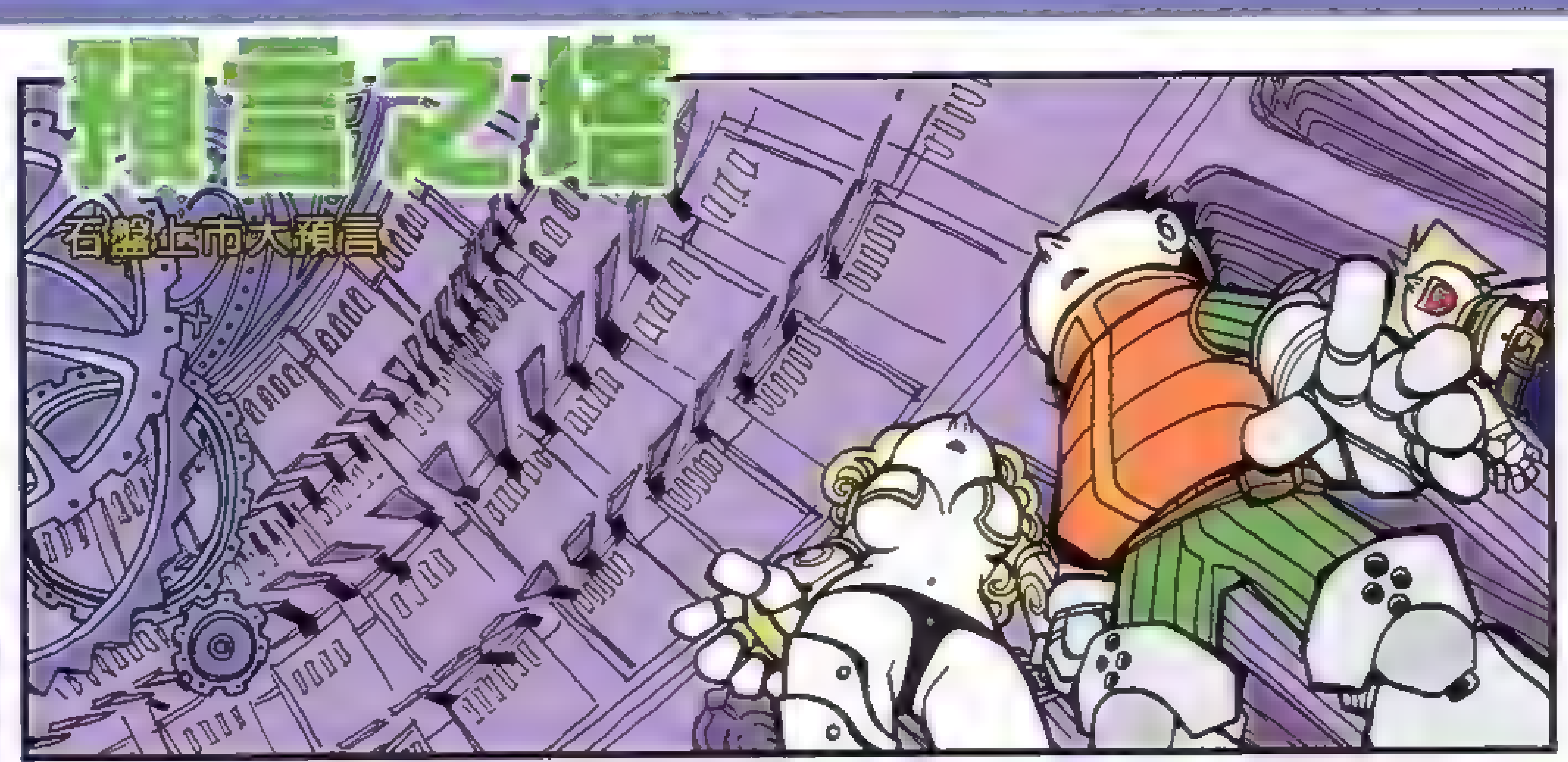
5.阿德基姆也有一個任務，而這個任務的獎賞就是這個東西，有這個東西的人他會放你無條件通過他守的那座橋

6.走古代遺跡要走一段12層的隨機迷宮，而執政官就是在這12層中隨機出現

7.在選擇的地方會進入不同的地方，選「是」的話則是繼續對決剩下四隻王；選「否」話則是會進入動物實驗室，裡面可以抓到1級的虎人跟貓妖。



8 玩魔力有一段歷史的人一定知道，其實有很多任務都會牽扯到暗醫阿魯巴斯，沒錯！這個暗醫就是那個暗醫= =|||



角色扮演《大預言》

遊戲名稱	售價	公司
11月		
神鬼奇航	未定	英特衛
緋蒼幻想曲	未定	光譜
暗黑破壞神世紀加強版（含1.1patch）	[illegible]	松崗
12月		
冰風之谷二 中文版	未定	英特衛
絕冬城之夜 暗影謎咒 資料片	[illegible]	英寶格
絕冬城之夜（黃金版）	未定	英寶格
龍虎門	未定	亞博克
神喻II 中文版	未定	英特衛
末日危城 亞爾納傳奇	未定	台灣微軟
1月		
女神戰記	未定	Kiwi
真·倚天屠龍記	未定	智冠
Heart of Stone	[illegible]	英寶格
封神誌	未定	英特衛
熱戰足球學園	未定	宇峻
2月		
軒轅劍外傳 蒼之濤	未定	大宇

即時戰略《大預言》

遊戲名稱	售價	公司
12月		
帝國爭霸－風雲再起	未定	冠捷資訊
魔戒之戰 中土世界爭霸	未定	卉谷公司
無盡的戰役	未定	英特衛
二戰風雲：前線指揮官	[illegible]	夏宇數位
1月		
魔幻世紀	未定	聯翔數位

經營‧模擬‧養成《大預言》

遊戲名稱	售價	公司
12月		
Yager	未定	英特衛
鐵路大亨3（中文版）	未定	英寶格
海商王	[illegible]	光譜
霸空飛將	未定	英特衛
1月		
冒險島物語（中文版）	[illegible]	英寶格
模擬樂園2 歡樂吉祥包	[illegible]	英寶格
創業王CEO	未定	光譜
2月		
模擬市民2	未定	美商藝電
3月		
野生動物園	未定	光譜
大航海家3	未定	光譜

動作・冒險・運動・競速（大預言）

遊戲名稱	售價	公司
12月		
神鬼冒險	未定	英特衛
烈焰戰魂	未定	英特衛
EVER17 時光的羈絆	[illegible]	光譜
決勝時刻國際中文版	[illegible]	松崗
CSCZ 絕對武力之一觸即發	[illegible]	松崗
魔鬼終結者3：最後戰役	[illegible]	英寶格
危機最前線2	[illegible]	英寶格
血腥之吻	[illegible]	英特衛
殺手十[illegible]	未定	英特衛
海灘英雄	[illegible]	壹會數位
1月		
越野英雄 3	[illegible]	英寶格
俠盜3	[illegible]	英寶格
英國城市賽車	[illegible]	壹會數位
重裝上陣	[illegible]	冠捷資訊
2月		
榮譽勳章太平洋戰役	未定	美商藝電
刺客任務3	[illegible]	英寶格
嗜血狂魔	1080元	英寶格
駭客入侵	[illegible]	英寶格
Fair Strike	未定	壹會數位
霹靂遊俠	未定	壹會數位
3月		
浴血戰場 2004（原裝進口特別版）	[illegible]	英寶格
浴血戰場 2004	[illegible]	英寶格
荒野大鏢客	未定	英寶格
wars & warriors: Joan of Arc	未定	光譜
極地戰嚎	未定	英特衛

益智・音樂（大預言）

遊戲名稱	售價	公司
12月		
模擬鄰居	[illegible]元	光譜
大富翁7	未定	大宇
1月		
富甲天下4	未定	光譜
明星賭城	[illegible]	冠捷資訊
麻將鐵公雞2	[illegible]	帕米爾資訊

策略・戰略（大預言）

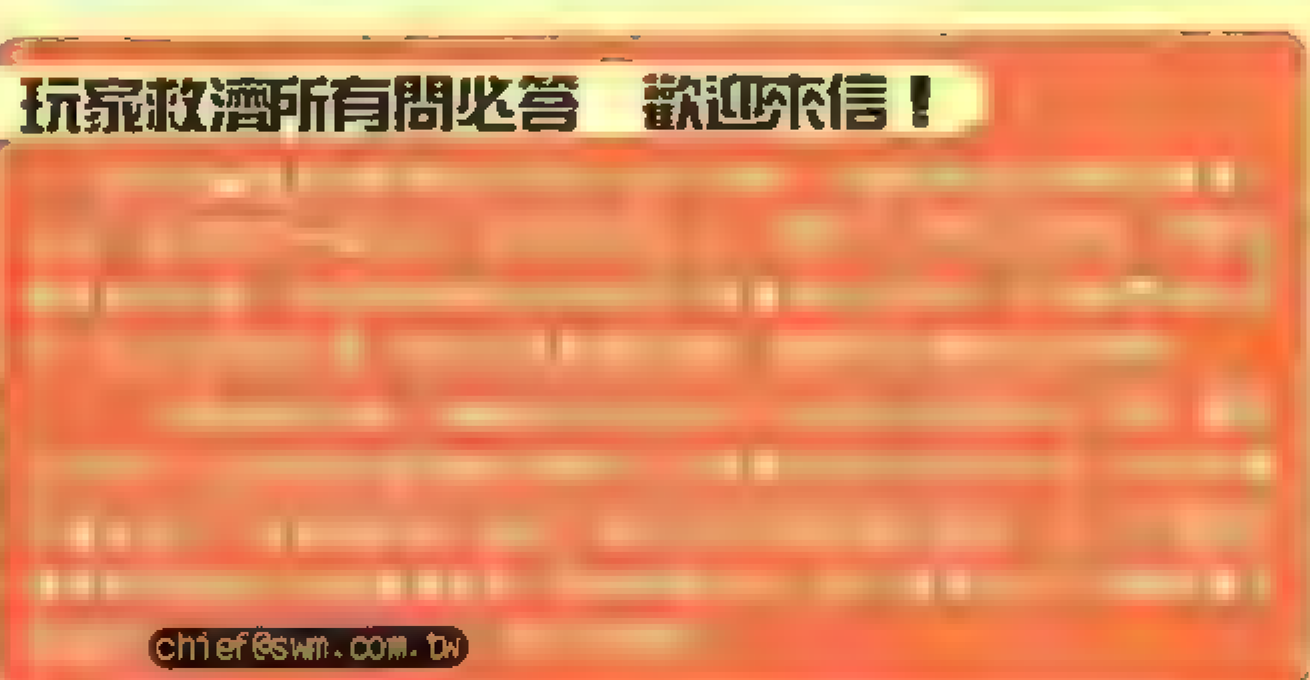
遊戲名稱	售價	公司
12月		
文明帝國3 一統天下 中文版資料片	[illegible]	英寶格
成吉思汗	未定	天聚科技
1月		
戀愛遊戲製作大師2	未定	光譜
Full Spectrum warrior（中英文合版）	未定	英特衛
魔法風雲會 天命戰場	[illegible]	英寶格
2月		
RPG製作大師2	未定	光譜
3月		
北非雄獅（中文版）	[illegible]	英寶格

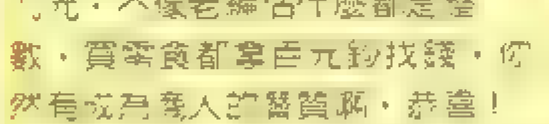
多人線上遊戲

遊戲名稱	售價	公司
12月		
迷霧之島 Online	未定	英特衛
風雲online	未定	第三波
東方傳說ONLINE	19元	中華網龍
超武俠大戰	未定	SQUARE-ENIX
神甲奇兵Online	未定	昱泉
仙境傳說－夢想天空	[illegible]	遊戲新幹線
希望 Seal Online	未定	易吉網
N-age 2.2版	未定	易吉網
A3－戰爭的序曲	未定	華義
聖戰 最新改版	未定	易吉網
1月		
星空之門	未定	遊戲新幹線
天堂II：聖主的年代	未定	NCSoft
戀愛盒子online	未定	中華網龍
天下無雙3.0版 宇宙邪天城	未定	華義
奇蹟 浴血古堡	未定	因思銳
2月		
創世紀10 網路版 奧德賽	未定	美商藝電
萬王之王2	未定	雷爵
3月		
光之國度online	未定	向日葵[illegible]組

玩家救濟所

玩家救濟所有問必答　歡迎來信！





唉～我說老編啊～你還真是辛苦耶～除了要（努力？）的工作；還要每一期（認真？）的回答讀者們的問題，嗯～可見這是一個（不太好混？）的職位哦！

其實我很想知道，當老編在看一些愚笨的問題時（例如這一種的）是怎樣的表情呢？

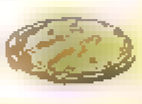
對了～這期的GAMESTAR票選名單好像有點在考驗讀者們「切割」的技術？(割線太裡面了，差點把雜誌『分家』=.=6

◆白木的小孩^^!! 50S

白木到無話可說　表情請見本欄右上角　說到這個GameStar，雖然老編丸太極拳的功力已達九段，但是……不是老編愛推，這次真的不是我們的錯啦，這個選票單是由GameStar的主辦單位統一印的，基本上加入協辦單位的雜誌都是同一份稿，所以……麻煩留柔一點喔，不要割到自己的手哦～

第一次想寫一些東西的，沒有想到我的手割到了，看著再流血的手（痛ㄚ！）

這時我忘了我要寫什麼囉！

◆愛發呆的小孩 50S 

這……多半是GameStar惹的禍……老編太極拳才剛推完，沒想到有人真的中招了……真的很抱歉，往後有類似的合作案，老編和老闆斯會特別注意的，再次抱歉

1.我認為大富翁七+限量大富翁娃娃寶物閣+大富翁大骰子值～809元

2.前一陣子都沒啥時間看雜誌，不過還是每個月每個月的買，有時候走在書局或7-11，看到雜誌會突然心驚一疑！我是買這個月的了沒？？？好像沒有一買了之後，發現～我好像已經有買了～唉～

3.線上期刊，對沒有玩線上遊戲的讀者是不是比較沒有用呢？希望能多一點『附加價值』。

◆瑞毅 50S

1.嗯，你屬於精打細算型的國民，大富翁七定價是660，因此寶物閣和大骰子你估149元，總計809，你的估價最厲害的地方在於有一個零頭九元，不像老編估什麼都是整數，買零食都拿百元鈔找錢，你……果然有成為每人的醫質啊，恭喜！

2.這……好像語下數世變成週刊會比較容易賺錢，嗯嗯，老編謹記在心。

3.當初我們把線上遊戲的攻略抽離出來作成別冊，是為了方便查閱，並沒有想要因此而創造出附加價值，若有的話，唯一的附加價值就是「方便」，所以，除非未來能按個人需求提供雜誌內容，比方說電子書或是上網下載，才能徹底解決「沒有用」的問題，畢竟，每個人都有不同的需求，而雜誌不是不能一次印成千上萬的成本的，那會要老編的命啊。另外能增加附加價值的就是贈品囉，這期除了兩片光碟以外，還送了告示牌、金屬卡，與RC抽獎卡，希望你能滿意。

老編，沒想到你把調查表分為兩份啦！

我在填寫的時候還要想～，如：您最常上的遊戲網站是：其實很少在上遊戲網站，還有：除了《軟世》之外，你常買的雜誌是…我每個月就是存錢買軟世，其餘雜誌我都不會買呀！…。

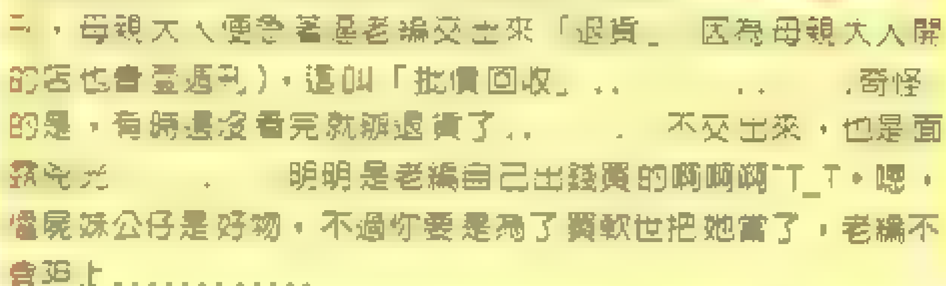
而且我也是沒常在玩online game卻問我幾天玩一次，嗯…偶爾一次，令人有點為難，不過，大概只有我會這樣吧！唉！是不是太早買軟世了！一想到又要再等一個月才能再見新的帥老編就……，不過，等待是值得的！軟世越做越好，我太滿意了！^^

◆希丁郁　50S

這實在是因為一份的篇幅問題不夠啦啊！不過會弄成兩份也是奇怪，不是弄成有折頁的一份就行了嗎？怪哉～尼爾斯，果然嫌錢太多，下個月斷也薪餉爆草警告一下…………　哈哈～看完希丁郁的信，老編跑去照了幾次鏡子，嗯嗯果然很帥，這種歌頌文可讓老編自信心提升至破表！嗯嗯，像希丁郁這種死忠國民，足為大家的表率，100S加倍打賞！

老編先生，92年11月28日晚上9.55，剛補完習不久的我，匆匆趕至一家10.00關門的店買軟世，不知為什麼，一股莫名的衝力要我在出版日當天買，坐了40分鐘路程的車回家後，打開一翻翻…眼睛在某角落定了下來～僵屍妹公仔中獎名單～ya～我中獎了～感動～其實我本來不太想再『月月買』軟世的（因為親愛的母親大人目露兇光了…^^!!），but～太好了～真高興～謝謝～（興奮中）

～考慮下個月軟世費用何處存的小喵，於貓屋中等待著公仔的寄來～ ◆by 羽硯～喵～　50S



嗯…………….行程交待的很清楚，人………果然不是你殺的！！不過，雜誌是你買的，老編在此代替大家3D首感謝啦～可是，母親大人也太………其實….老編能理解，因為……老編的母親大人也管老編買壹週刊！每回老編在機場買了壹週刊，母親大人便念著要老編交出來「退貨」（因為母親大人開的店也賣壹週刊），這叫「批價回收」……奇怪的是，有時還沒看完就被退貨了……不交出來，也是面露兇光……明明是老編自己出錢買的啊啊啊^T_T。嗯，僵屍妹公仔是好物，不過你要是為了買軟世把她賣了，老編不會追上…………

老編！你有玩天堂II嗎？真的作的很棒哪，還有官網的2003東京電玩展的動畫你有看過吧，韓國人真的很愛搞悲劇，可是又讓人是那麼的印象深刻，不知道是該恨還是該愛，期待我們台灣也能作出這麼好的遊戲。

◆Tian　50S

天堂II老編去西恩工看過，真的作的很不錯！老編也有拿到封閉測試版，嗚嗚嗚！可惜沒時間玩…聽說有人把測試版拿到網上拍賣還賣到數千元耶..嗯嗯，應該多弄幾套弄點過年錢的..

線上遊戲的開發需要人才與資金，在韓國，政府可是把遊戲業當做重點產業扶植呢！老編知道在台灣，有很多當年研發單機的高手，正在研究線上遊戲的開發，有些人也做出不錯的成品了，但很可惜的是，現在的市場考驗很嚴苛，要「很好」的產品才有成功的機會，所以，老編希望明年選舉後，不管是阿扁連任或是連戰當選，政府能再多多加油，迎頭趕上別讓韓國太多啊啊啊！

老編大人，哇～上次的那個，原本只為博君一笑，沒想到變成"白色恐怖"陷害您……真是對不起…　泣。為了補償您（？），我再花幾節上課的時間把上次的"更新"吧！

（中文名出來了！）

－－－安德烈斯on-line－－－

索特王

攻："召喚"－召出王國內的一名人員為己作戰

防："召喚"－召出王國內的一名人員使用該人防禦技

蕾蕾公主

攻："歐西里斯"－效果不必多說，威力一級棒

防："我最可愛"－召喚NPC阿雷斯，擋下攻擊（有次數限制）

沙雷納

攻："華麗劍術"－騎士團團長，不是蓋的……

防："魅力四射"－召喚NPC藍斯洛，忠誠護花（有次數限制）

魔王

攻："空手道"－砸電腦（？）練出來的…

防："人肉盾擋"－當然是用魔王軍了！

歐茲

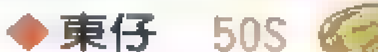
攻："光學滑鼠劍"－21世紀高科技新產品

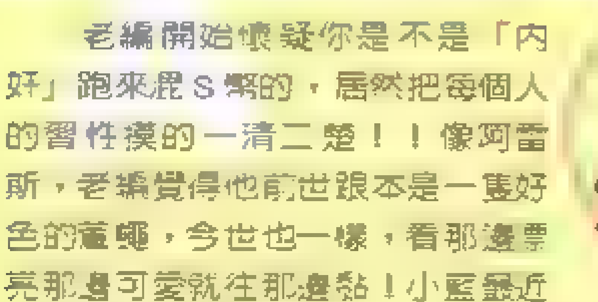
防："超燒光碟盾"－燒失敗的飛盤，疊起來也很可觀……

呼～一口氣追加了5個人物+2個NPC，看來頭腦也到了極限了…很難再寫出來其他的了…。

順便祝各位及讀者新年快樂吧！

（因為下次出刊看到已經是1月了，現在才12月初，寫耶誕節好像怪怪的）◆東仔　50S





老編開始懷疑你是不是「內奸」跑來混S幣的，居然把每個人的習性摸的一清二楚！！像阿雷斯，老編覺得他前世跟本是一隻好色的蒼蠅，今世也一樣，看那邊漂亮那邊可愛就往那邊黏！小藍最近新追就不說他了………至於歐茲，他老人家燒失敗的光碟，真的疊起來有一座山啊！果真是白色恐怖，你到底是誰派來的啊！？

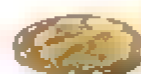
[illegible] -
泣訴當人妖的[illegible]

老編大大：

謝謝原諒>_<！！

對了，我必須承認一件事，在天上牌的我是"人妖"！！為什麼咧？因為我開了一個女槍和"男刀"！！女槍叫冰川瑕雲，男刀叫.........不告訴你名字咧～老編大大不會這麼做吧？（當人妖......）

P.S：我第一次參加作文比賽就得第 名～^^，希望老編大大也能感受到我的HAPPY...^0^

◆冷翼瑕　50S 

2003.11.27（軒雲改臨稿力～）

這個 男生玩女角色被評是人妖實在太過份了一些，其實不就是跟玩美少女夢工廠一樣？是「養女兒」咩，怎麼會是人妖！！？？既然你如此坦誠，老編也要再次告白，老編也有當人妖..........在RO，老編有練一個美麗又可愛的服事（現在是祭師了），原本是想說練個純潔美系的好幫隊友補血，沒想到，某次團練看不下去，把她換上來幫忙，居然有雜誌社裡的人說：「好噁心，不要幫我補血！」這是什麼話啊！好心沒好報，明明是美麗又可愛的祭師，幹嘛看到她就偏偏要想到英俊挺拔的老編呢？閉嘴享受一下被保護的快感不行嗎？更何況老編又不是吃檳榔又刺青玩女服那種貨色，說「好噁心」實在是太過份了吧！所以，別理那種變態人士，改天再來信聊聊「養女兒」的感想吧！

PS：嗯，老編推行的「歌頌文體」，果然對作文功力大有幫助吧！？

[illegible] -
[illegible]

這 期有幾個問題：

1.為何蘆之嘉的人物介紹有兩個人 模 樣？

2.安德烈斯王國中的四賢者不是死了嗎？why又復活了？0_0|||

3.沙雷納的新武器跟『神劍闖江湖』中的刀客張的劍好像！！

4.月藏！我愛沙雷納的長髮！不要剪>_<，please~~~~

5.我抽中RO牙刷了ㄟ，thanks~~~~^o^，雖然我比較想要CD包 |||||

P.S.第一次組隊去波利島打波波利就遇到幽皮>_<差點就死了（LV.11.Job LV9的初心者）

P.P.S.我都沒收到S幣......>_<（100S）

◆月櫻　50S

1.這......這是仙人老眼昏花沒注意校稿的後果 .來人啊！去把仙人拖來謝罪！

2 這 他們只是被打到了 ,和遊戲一樣......能復活的..

3.如有雷同，純屬虛構......

4. 放心，月藏大人預告的事, 到下個月他自己就會忘掉，這種事已有前例。

5. 牙刷可是索特王最滿意的產品哦～而且，CD包絕版了..

PS：怎麼老編和不認識的人坐在一起聊天被聊了快一個小時都沒遇到？

PSS：習俗是帳不能久過年，都是老編在拖.....不過老編會在過年前還帳滴^

[illegible] -「偷聽魔人」！

老編，最近在RO裡聽朋友說先爆個裝備再衝別的裝備過的機率很大，所以就先試了一下，哪時爆了+4天夾，朋友說去衝巴帽，聽他的就去衝了，之後就過了，然後我如法泡製…，造成先後爆了一些+6+7的裝備，留下來過的只有 樣，+6巴帽、+4西風鎖子甲、+8模仿斗篷，想說再去拿 些+0的裝備來衝，衝完了之後才發現……裝備沒脫全爆……T T

但是還沒完…前幾天衝屬性槍，有沒強化跟二強衝7把2把爆，之後5把全部+7……有3隻是二強衝+8的時候全爆……>< "

現在不知道要作啥了．．估價爆了三億多RO幣，我們那的物價太貴了……

◆不知道RO能玩什麼了的晉戈　50S

說到這個衝裝備，老編因為練鍛造鐵的關係，也有一大堆經驗可以和大家分享，但是，老編也確信「機率就是真理，運氣才是王道！」的道理。要知道電腦運作是以0與1兩個數字為基礎，所有的機率都由亂數產生器控制，除非寫程式的人另留秘技之類的後門，否則豈有僥倖的道理！？另外，人生可能會遇到很多不明就理的美好事物，若到不能找到理由來說服自己相信，讓自己能有一點能掌握控制權的感覺，那種空虛感老編也頗能理解。比方說，

老編要是穿長袍馬掛到PJB被美女搭訕，也許老編會覺得這身打份最幸運也最帥氣，那知道人家是因為老編夠怪才來聊聊理解一下的！？所以，老編也曾在遊戲裡打鐵時聽到別人以下的真實對話：

某刺客：「有沒有大神啊？」　（老編按：又是個伸手牌）

某騎士：「等等哦，我拿～」　（老編按：好樣的，夠義氣！）

某刺客：「真的要衝嗎？」　（老編按：來這不衝要幹嘛？）

某騎士：「等等！」　（老編按：！？）

某騎士：「你先把身上的東西脫掉！」　（老編按：幹什麼啊！光天化日之下？？）

某騎士：「脫到剩下武器，這樣就會過。」　（老編按：這樣也行！？？）

（過一會）

某刺客：「哇～～斷了耶．．．」

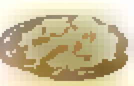
某騎士「 」

某刺客．「 」　（老編按：哇哈哈哈哈哈～）

以上，結論是～運氣果然還是王道，當你玩膩的時候，當個「偷聽魔人」也不錯玩耶啊！

老編與吉普沙雷納坐樓！？

我不是本人……我是他女友，回函幾乎都是我在寫
1.每次寫回函都粉累，為何不採取會員制？
2.不考慮隨書附贈天堂光碟嗎？
抽獎真的會讓人抽到心灰意冷，想換贈品，可是根本就沒有S幣（難道一定要寫文章or畫畫嗎？）
高　的壓力大大大...
可是...仍努力的混....
不也是在努力的活著？
大人...怎麼永遠都不懂？

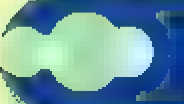
◆鴿子 50S 

原來女朋友有一個用處是寫回函！？這真是讓老編大開眼界、茅塞頓開啊！
1.會員制！？也就是說我們只要填一次資料就有會員卡！？然後老編在俱樂部等你們來！？然後老編倒酒倒飲料發雜誌！？結帳的時候順便摸獎！？然後香香、沙雷納可以坐檯！？然後　　老編真的想瘋了
2.因為出刊日與檔期的關係，據了解，我們出刊後幾天剛好天堂2的測試光碟製作完成，所以，這個月真的無法附贈天堂2光碟..
3.也不一定要寫文章，寫回函也行啦，下次讓他自己寫吧！其實........大人也不是不懂，老編高三也是努力想辦法畢業，努力通過考試才熬過來的，有些事經歷過後會覺得也許當初如何如何會比較好，當然時光是不會倒流的，所以，有很多大人的期待會投射到妳身上，這也是可以理解的事。當然，最重要的是你自己能確定自己未來的目標，例如，你若很確定未來想透過四方好好的擴展視野，那把書讀好留學是個方法，但是當一個好導遊也不錯啊！所以，若是你自己沒想清楚，就虛心聽長輩的建議咩～反之，人過的開心又不會造成別人的負擔也不錯，只不過，有很多職業還是需要基本學歷的，建議妳還是認真的把高三讀完吧，別像老編當年一樣混！！

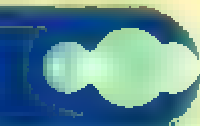
苦守寒窯十八年！？

老編安安啊～ㄚ離好久沒有寫回函了～上次中了耳機，讓ㄚ離高興了很久～
老編，ㄚ離想問一下喔，就是那個「青蛇」（Game）啊！到底要不要出啊，上次在店裡聽店員說什麼版權糾紛，害ㄚ離和ㄚ離的妹痴痴的等了好久呢～

啊～已經出了耶～請到「離奇思數位園」的官方網站去瞧瞧哦～網址是：
http://www.cookys.com.tw/，不用再痴痴的等下去啦，人家上面連更新檔都有了耶！若是家附近沒賣，到官網寫信或打電話給他們要求協助吧！



安德烈斯心情留言板



給摯愛的老編：
1.最近瘦了3公斤，因為都是吉香的禍，不知你在極度疲勞的情況下，是怎樣保持年輕活力的，幫幫忙，給一些祕訣吧！
2.老編大人，聖誕節快到了，在您帥氣英挺的底後，想必您的禮物一定像山那樣高吧！

◆清香白蓮 50S

白蓮親親如晤，老編保持年輕活力的秘訣無他，即常年不換衣著也。（別誤會，老編衣服有洗的！）老編平時穿著，一如當年初出校園的毛頭小子，簡單襯衫加牛仔褲，最近整理房間，發現很多還是大學時代穿到現在的，驀然回首也十幾年了........可是為什麼日子過的快到沒感覺？都是因為辦雜誌啊啊啊¨¨月月趕稿、積年累月，每一年都過的充實飛快，有時還覺得進雜誌社工作，好像是昨天的事呢！所以，要永保年輕，就來辦雜誌吧！

哈～好久沒收到聖誕節禮物了.........連賀卡也很少........主要是聖誕節前通常是老編最忙的，常常忙到忘了回禮，最後落到如此下場，請大家戒之慎之，不要步入老編的後塵啊！（PS:不過各位國民寄來的賀卡還是不少，感恩啊～）

吼～編仔，我剛18歲生日耶～我終於成人了～好爽哦！！讓‥可以做一些……（不要想歪了），可以考駕照了～^o^…對了！老編，有沒有禮物要送我啊！！

◆阿良 50S

哎～良仔，沒禮物～因為說起駕照老編就一肚子火！話說本月遊戲仙人考駕照，老編看他已到髮蒼蒼、視茫茫的地步還要考照，就賭他連考　次才過，沒想到.......他老人家竟一次過關！！苦了我的荷包，　　要禮物，跟他伸吧！

我想要　吞食天地一　　　的人呀
請問你身旁的大喬是抓的嗎？
請好心的人抓一隻給我好嗎？
拜託拜託 請湯一隻？
謝謝。

◆永達 50S

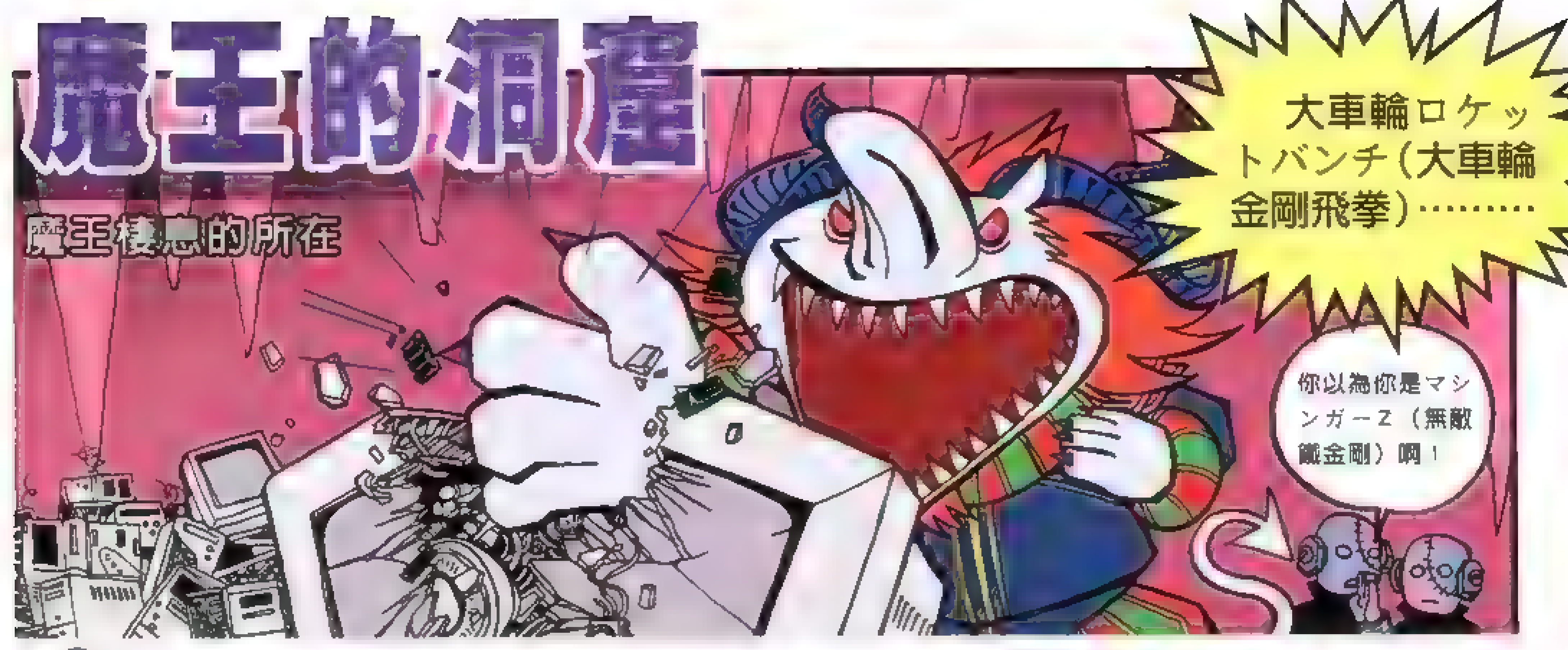
留言板總算發揮了留言的，有玩吞食的人看到的話幫一下吧！老編是沒玩啦～不過，人家曹操、孫權，與周瑜二位大大都能為大小喬翻臉打赤壁之戰，要別人「賜」一隻，有可能嗎？

風予以聆聽的我一個訊息
林予以安靜的我一個寧靜
火予以希望我的一個啟示
山予以渺小的我一個目標
ps.從台中還寄到高雄要一個禮拜多！哇～要好久哦！><

◆蒼龍 50S

風林火山！？讓人想起戰國大名武田信玄，下回老編趕稿時會多唸回復衝勁的！從台中這寄到高雄要一個禮拜多？請問是寄什麼？若你是訂戶的話，請趕快寫封信到老編的eMail，老編想了解實際的狀況，為最近訂戶雜誌又換了新的運送公司，目前仍在追蹤與評估其效率，麻煩你了！

魔王的洞窟



歡迎大家來到魔王的洞窟，不過我想我未必受到歡迎，在此為了讓魔王勢力更為壯大，在此徵召願意加入黑暗軍團的有志之士，凡是對遊戲本身品質、遊戲製作、遊戲發行有任何不滿，歡迎大家來這邊一吐苦水，好好的發洩一下，當然我魔王絕對不會虧待人的，只要有罵得過癮、罵得爽快，我這邊會有獎賞來嘉獎的，起碼賞個 15 P 跟 100S ，當然罵到我心坎中時，我會賞得更多，哈，歡迎大家投稿到：spitz@unochina.com ，讓我們大家一起開罵吧。

請大家依照下列格式開罵：

欠罵的對象：
（可以是遊戲本身、遊戲製作小組、遊戲發行商）
開罵者：
（請留下暱稱、筆名、當然也可以留下你的大名）
為何該罵的來龍去脈：
以上是將公開的訊息
以下是本魔王要歸檔的，所以不會公開資料：
真實姓名、電話、地址、身分證字號

欠罵的對象

BOT 使用者

開罵者：暗黑戰士　厭惡 BOT 的人

為何該罵的來龍去脈：

我是一個 RO 仙境傳說的玩家，以我的觀點來看，RO 是一款好遊戲，角色、怪物造型可愛不說，技能、屬性點可以全部自由點選，所以雖然大家玩同樣的職業，不過卻有千萬種玩法，滿足了玩家“角色扮演”的樂趣，不過呢‧‧‧上線玩家卻被 lag 、斷線、BOT……等困擾@@，話說伺服器最近因為分流了，以我看來已經算是穩定了，勉強可以接受，不過 BOT 反而因為總總因素，看來有越來越多的趨勢………，每次去練功區打怪，都可以看到滿山滿谷的 BOT ，看到一堆人無限蒼翅亂飛，每次要找怪都要花上不少冤枉時間，有時在想到底有多少人是用手動的……，30 %、20 %、10 %……會不會更少呢？……這樣對我們正常使用玩家來說，簡直不公平。

不過用 BOT 就算了，是可以當作沒看到，雖然同畫面的怪也許會被搶光，但影響並不是很大，最可惡的是那種搶怪 BOT ，明明就是我開的怪，卻硬是插上一手，幫我把怪收拾，搶走我正要到手的經驗值，經驗值就算了，最怕就是掉出有價值的寶物，因為自己的傷害無法大過搶怪的 BOT ，而被撿走……，這時真是“欲哭無淚”……，還有那種惱人的撿骨 BOT ，有時忙著料理畫面上的怪，就來不及撿地上的道具，就看到有人突然用蒼翅瞬移到附近，然後撿起東西，然後又用蒼翅瞬移走…，真的會讓人傻在那裡……，這種我相信都是 BOT 使用人惡意的使用設定，這種人相對來說更是可惡……

RO 之所以 BOT 這麼猖狂，代理公司－遊戲新幹線也要負上督導不周的絕大責任，是新幹線放任 BOT 存在的，明明問所有在遊戲中的正常玩家，每個人都會覺得目前整個 RO 裡直都是 BOT ，可是呢，新幹線卻裝傻，當作沒看到，每天官網 GM 抓出來的 BOT 的數量很明顯讓人覺得跟事實不符，會讓人覺得那只是作秀……，根本無法達到遏止使用的效果，更有耳聞，聽說抓到的 BOT ，可以讓他們把道具轉移到別的角色上，只要把角色砍掉就當作沒事了，這樣更是沒有任何意義……，因為對 BOT 來說，等級沒什麼意義，掛個幾天就回來了，而是他們身上的高級裝備比較重要，這樣根本不能殺雞儆猴，算了，也許離開 RO 就不用這樣一肚子氣了！

消費者付費買月卡，就應該得到應有的服務，更何況使用者規條中已經明定禁止使用 BOT ，新幹線就應該好好大力整頓，以還給一個玩家正常的玩樂空間，別光說不練，這樣會讓更多玩家失望的………，賞 20P 、150S

天翼之鍊與創世之光~伊凡那

開罵者：暗黑戰士　西門町十三少

為何該罵的來龍去脈：

話說當初被朋友挖去TW的CB之後，即便帶領我RO工會一票人馬殺入Tw的OB中，正幻想自己又準備再另一款遊戲創建惡勢力的同時，悲劇就此發生。

《悲劇1》電腦配備篇

Tw所需電腦配備之高，早有所聞，可是窮學生哪換的起高級配備？主機板內建顯示卡者，不能玩，買到麗台顯示卡的，不能玩，官網提供的修正程式，歹勢，找不到型號的請自行解決，由於此問題，我率領的10人小組當場夭折剩下6人……

《悲劇2》卡點

在電腦配備處理完及通過那個有夠複雜的申請程序之後好不容易進入遊戲，卻發生過傳點會卡點的事情，這問題最大條，從之前開放測試到現在，一點改善都沒有，每過2次傳點就會卡1次，反應不下數百次，還是卡，改版了，卡更兇。

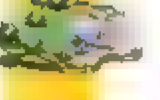
《悲劇3》改版

遊戲改版之後，原先相關人物數值多了一個，造成舊有玩家必須技能重制，2.09版，硬是把之前的DEX拆開變成DEX跟AGI，現在好啦，玩家就算技能重制，把原有點數抽些過去點新能力值，這樣是不是造成之前的能力值被迫縮水，造成練功的困難，怪物能力值雖相對調低，可是相對的玩家總是必須適應新的能力配點方式，一款遊戲設定之初是否就該固定其能力值？而不是等到遊戲都出第2版的時候才去增加的吧？

其他如連線不穩、lag我想這都是線上遊戲的通病，所以也就不多提，一款遊戲就算畫面在好，音效在棒；完成度不夠，卡點嚴重，均會影響到玩家的心情，遊戲公司當以改善舊缺點為前提而不是留著老問題而拼命改版，因為玩家們真正想要的，是享受遊戲的樂趣阿！

另外也來提提《創世之光~伊凡那》這款遊戲，打著免光碟安裝、免下載、互動交友式的網頁型線上遊戲，確實是款很便利的網頁線上遊戲，不過也不能因為簡單而忽略掉玩家的利益吧！遊戲自從上次改版之後，伺服器一直呈現非常不穩定狀態，不是進不去，就是三不五時當機，連放倉庫的物品也會不翼而飛，再來就是線上客服人員，在官網所公佈的值班表時間竟然找不到該名GM，sysop也時常閒置在上面，密頻無法直接密線上客服人員，玩家所提出的問題老是被其他玩家洗頻洗掉，再來就是晚上遊戲出問題，客服專線竟然無人接聽，線上玩家所重視的除了遊戲的品質之外，再來就是服務，可是根據我這陣子玩下來，創世之光幾乎能說毫無服務可言，樂陞公司在不改進，讓玩家發生問題時得以有解決管道，我看只會讓玩家會動夭失望。

關於配備，也不用再抱怨什麼，畢竟一分錢一分貨，好畫面是需要好的硬體設備支援的^^　，未來的新遊戲，只會越來越高檔，玩家只好乖乖視狀況擴充硬體了^^|||，TW的改版真是大家公認的"差"，不知流失了多少玩家，只能希望趕快找出新的遊戲平衡點，至少讓之後的遊戲發展可以走實際。樂陞的客服似乎要抓起來打打屁股，如果有確實的營業時間，也該跟玩家說明，這種找不到人的感覺很差勁……，寬30P、2005



石盤遺跡

附錄石盤的詳細說明

解讀石盤小密訣

將MegaDisc石盤放入你的光碟機中，光碟機的Autorun功能會帶你進入石盤的主畫面。

若無法自動進入石盤的主畫面，請點選執行指令Autorun exe，來進入主畫面。

LucasArts

Secret Weapons Over Normandy

按鍵解說

W.S.A.D = 方向鍵
Space = 子彈射擊
Enter = 近距模式
R = 敵機切換
Shift(左) = 敵機位置
Pad8.Pad5 = 加、減速
Pad- = 起落架
C = 視角切換

\Swon\swon.exe 類型 飛行射擊

ValuSoft

按鍵解說

Pacific Warriors II: Dogfight!

\Pw2\pw2_demo.exe 類型 飛行射擊

Global Star

Jetfighter V: Homeland Protector

按鍵解說

\Jf5\Jf5_demo.exe 類型 模擬飛行

Hellhog XP

按鍵解說

注意：

\Hhxp\hhxp.exe 類型 射擊

輔助工具

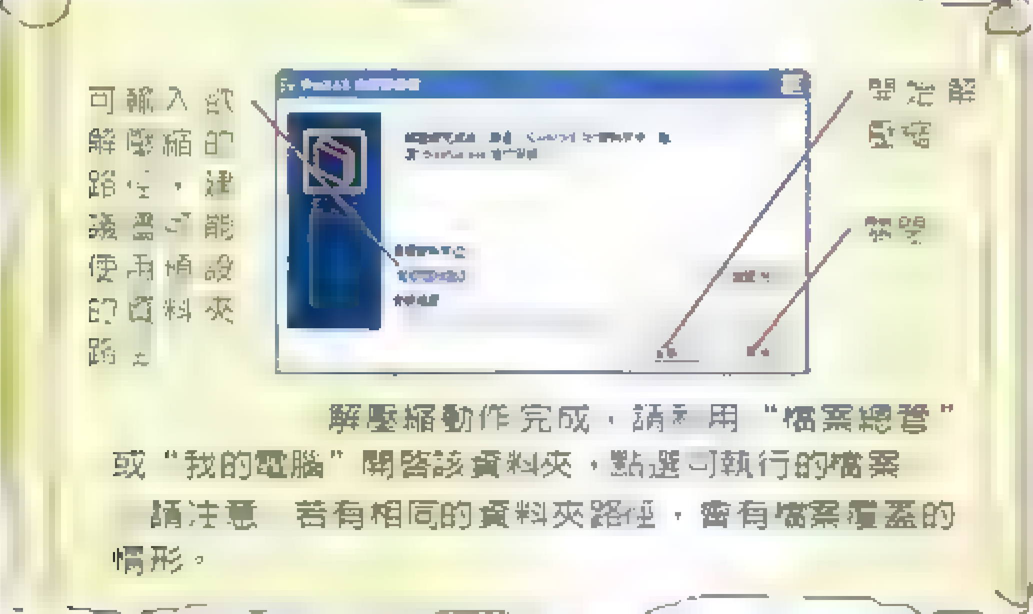
媒體播放工具(支援 dat .mov mpg 檔案格式)：若你無法觀看遊戲展示，應是少裝了這類的播放工具，試試下述的軟體。

mpsetup.exe -------Windows Media Players V9.0 中文版(繁體) for Win98～2000
mpsetupXP.exe -------Windows Media Players V9.0 中文版(繁體) for WinXP
QuickTime6.exe --Quick Time V6.0.2
DivX502Bundle.exe —DivX V5.0.2 支援播放DivX格式的影片

DirectX Driver：win95/98的遊戲大多須要它才能執行

dx90b.exe --DirectX V9.0b 多國語言版

說明：解壓縮完成後，請至" c:\DirectX9.0b" 資料夾中，點選" dxsetup.exe" 進行安裝。

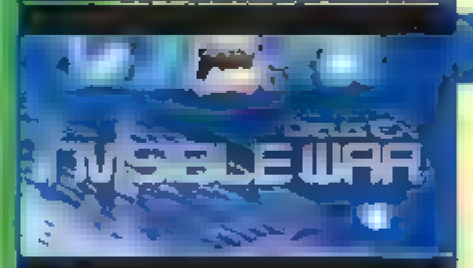


解壓縮動作完成，請利用"檔案總管"或"我的電腦"開啟該資料夾，點選可執行的檔案
請注意　若有相同的資料夾路徑，會有檔案覆蓋的情形。

Demo動畫展示區

萬王之王 2

- 發行公司：雷爵資訊
- 類型：線上角色扮演
- 路徑：\Kk2\kk2.mpg

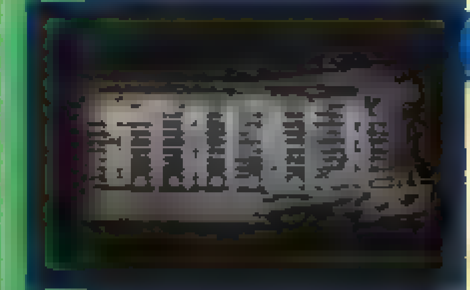


Deus Ex- Invisible War

- 發行公司：Eidos
- 類型：動作
- 路徑：\Dxiw\dxiw.wmv

軒轅劍外傳：蒼之濤

- 發行公司：大宇資訊
- 類型：角色扮演
- 路徑：\Swd\swd.exe



S.T.A.L.K.E.R.:Oblivion Lost

- 發行公司：THQ
- 類型：動作
- 路徑：\Stalker\st_dn.avi

The Matrix Online

- 發行公司：Ubi Soft
- 類型：線上動作
- 路徑：\Matrix\matrix.wmv

Patch修正大師

絕地武士：絕地學院更新檔V1.01
魔鬼戰將 3 更新檔V1.42
危機最前線 2 更新檔V1.02

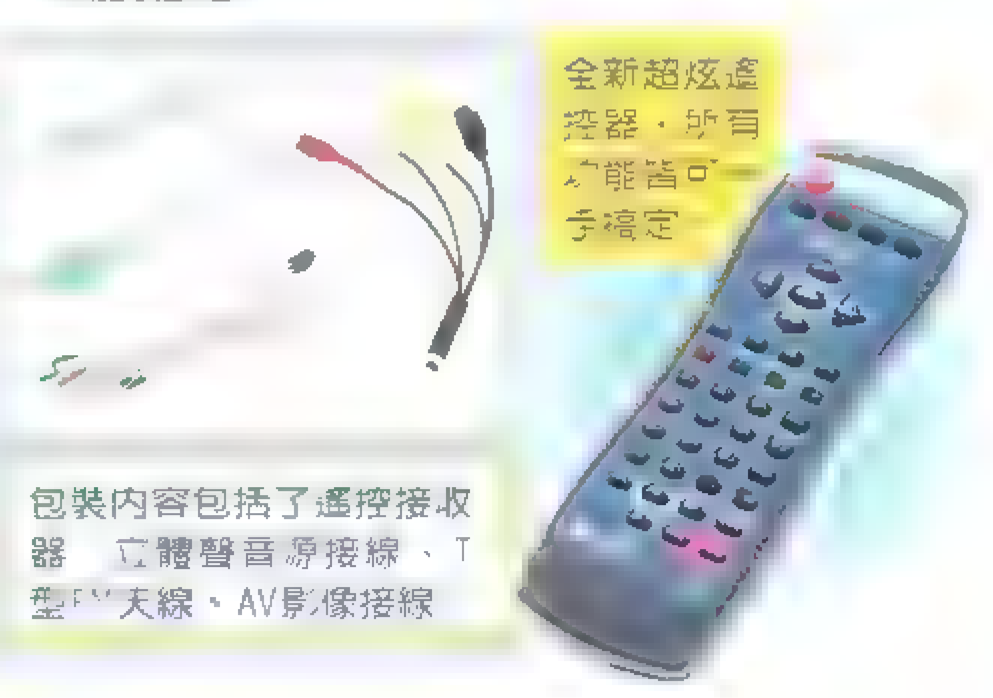
麗臺WinFast DV2000多媒體卡

作者／李展吉

針對數位攝影機的使用日益普遍，麗臺科技為了滿足使用者在TV、FM之外的更高階影音擷取編修之用途，繼WinFast TV2000 XP豪華版之後，再度推出了最新的WinFast DV2000機種，藉由WinFast DV2000的創新設計，讓各位除了可以在電腦上收看電視TV、收聽廣播FM，還可以透過IEEE 1394高速傳輸埠直接連接DV做影音擷取編修。首創的DirectBurn（直接光碟燒錄）功能，更能在影音擷取的同時，錄製出高畫質的VCD/DVD影片，讓各位的電腦以最佳化的效率運作。

▲DV2000的背板端子總覽。

WinFast DV2000支援的作業系統有Windows 98/98SE/ME/2000和Windows XP，不過根據我自己試驗的結果，建議還是使用Windows XP來安裝DV2000會比較方便且來得穩定，同時也可減少許多視訊方面顯示的問題。安裝好驅動程式之後，接著再將產品內附的遙控接收器、立體聲音源接線、AV影像接線、T型FM天線，以及家中的有線[illegible]安至DV2000上，即完成了整個產品的安裝。DV2000附有一只很完整的41個按鍵全功能遙控器，接收能力不錯，幾乎所有的功能都能藉由遙控器一指搞定，享受比擬高級電視更多功能的便利操作。不過要注意的是，由於DV2000是安裝在電腦機殼裡面，所以比起一般外接式的視訊盒來，最大的問題就是比較容易受到電磁干擾而產生雜訊，特別是在FM收音方面，常會有收訊不良的情形，因此各位如遇有這種情形發生時，可將FM天線的位置調整一下來加以改善。



全新超炫遙控器，所有功能皆可一手搞定

包裝內容包括了遙控接收器、立體聲音源接線、T型FM天線、AV影像接線

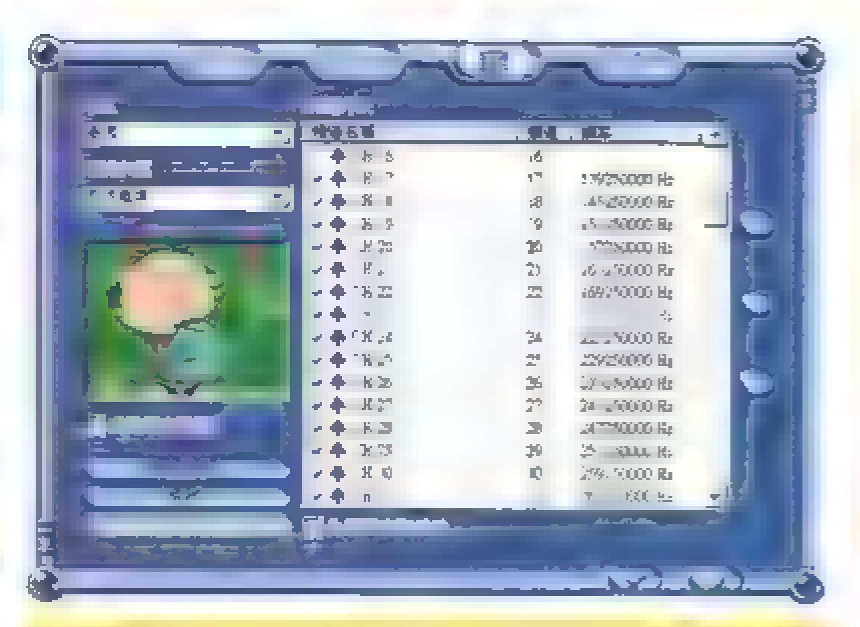
電視收看功能

DV2000 提供了可捕捉完整高品質的動態影像與單格影像快照功能。

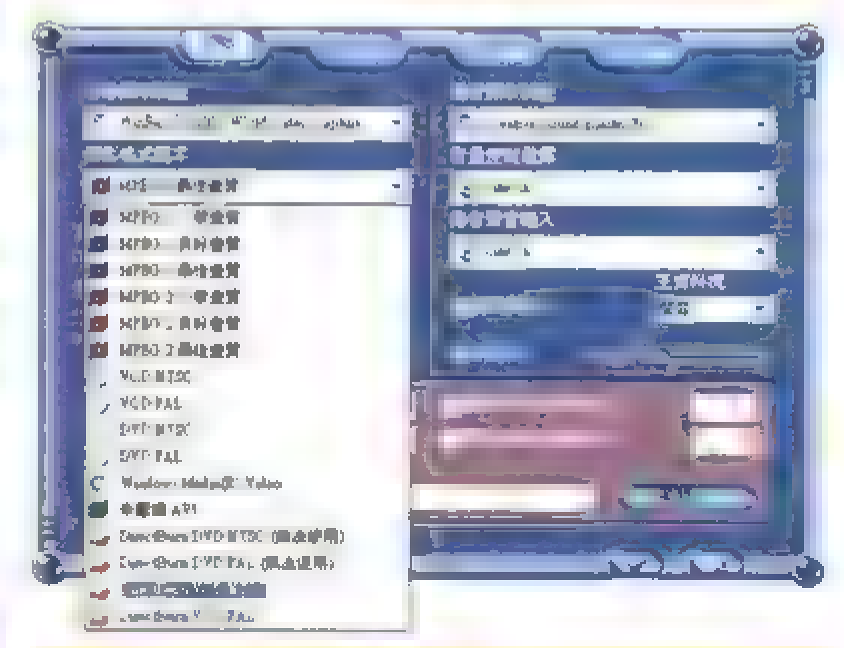
DV2000 具有 181 個全頻道以及雙語的電視收看功能，如同其他的同類產品一樣，在第一次使用時，必需先掃描頻道，然後才能開始收看電視。搜尋完後的頻道，DV2000 會列表出來給各位選擇，以便讓各位能編輯頻道名稱、刪除不想要收看的頻道，或是將某些頻道列為您的最愛。除了記憶頻道的功能外，DV2000 的選台速度更是超快，我想一些用過其他產品的朋友都知道，大多數的電視卡或電視盒，每次要選台時，都得等待個幾秒的時間，才能從這一台切換到另一台去，有時候想立即看到另台的畫面時，這幾秒的等待時間，實在是令人跳腳。DV2000 在選台速度上，可以說是即選即跳，絲毫沒有半點的停頓，非常理想。至於電視收訊的效果，廠商宣稱 DV2000 擁有先進的 10bit 影像解碼器，能比傳統的輸出畫質更加細膩豐富，根據實際的試用也是如此，DV2000 的表現並不算差，而且畫面還可以自由調整大小，或是設定成 640x480、4:3、16:9 或是全螢幕的畫面欣賞，並可同時於電腦上進行您的工作。若是不滿意收訊的效果，各位還可以進行自動頻率微調，如此一來，便可令 DV2000 掃描頻道時可自動微調至最佳的頻率，而畫質的明亮、對比、色調和飽和度，各位也可以依照自己的喜愛來調整。

畫面的長寬除了能以一般 4:3 的比例播放外，DV2000 也支援 16:9 [illegible]放。

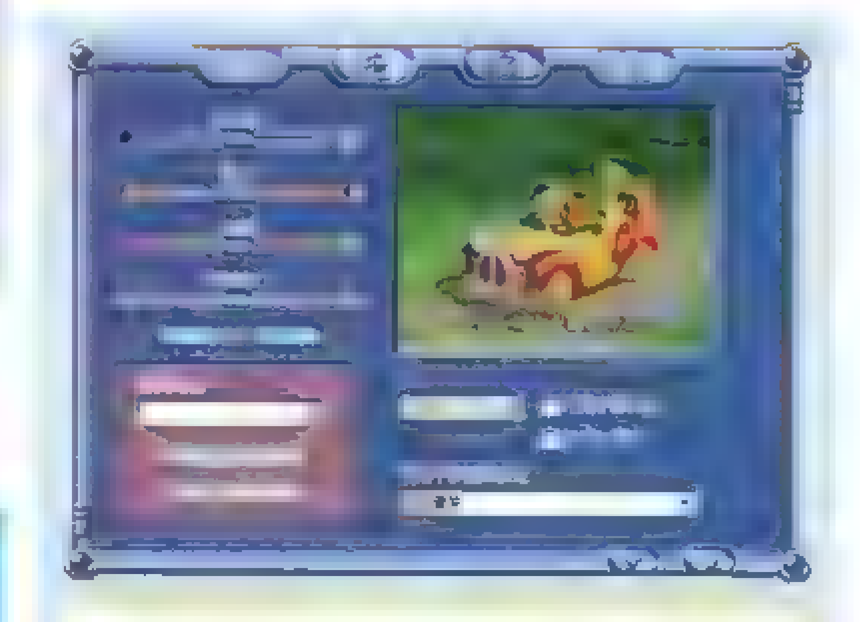
圖形化的操作介面，並可將影像畫面隨意調整大小，最小由圖示而至全螢幕的播放。



三[illegible]搜尋掃描方式，讓各位無限制預設您喜愛的電視頻道。



DirectBurn 影音直接燒錄功能，讓各位直接將擷取的影像做成 VCD 或 DVD，省去硬碟機的空間與檔案燒錄時間。

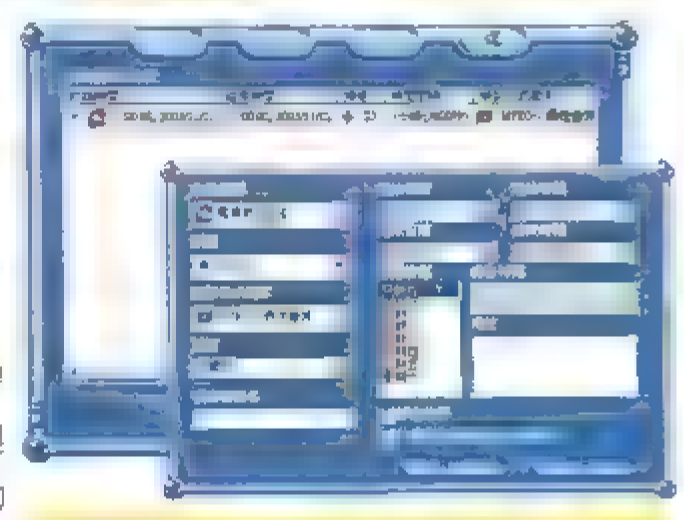


應用軟體提供了與電視相同的明亮度 / 對比 / 色調 / 飽和度的調整功能

使用 DV2000 在電腦上收看電視，比起家中的電視機來，其最大的好處就是可以充份利用電腦的特性，做一般電視機所做不到的功能。比方說，家中電視機並無法幫我們做影像擷取的功能，但是使用 DV2000 我們就可將喜歡的畫面擷取下來，看您是要存成單張的靜態影像或是動態影音都沒有問題。在靜態影像方面，DV2000 可將影像存成 BMP 或 JPG 圖檔，而在動態影音方面，DV2000 則提供了 11 個錄影範本，其中包括了 MPEG-1、MPEG-2、VCD、DVD、Windows Me-

dia Video、未壓縮AVI...等等。值得提的是，DV2000還提供了DirectBurn（直接光碟燒錄）功能，只要各位電腦配備了CD-RW、DVD+R/RW或DVD-R/RW燒錄機，便可直接將您想要擷取的動態畫面（如電視節目、DV等等）直接同步燒錄成VCD或DVD，而無需先將您要錄製的影片存到硬碟上再燒錄到光碟片上，這項功能個人覺得相當好用，因為這樣就等於有了一部數位錄影機一樣，而且錄完之後的影片還可以直接拿到家用的VCD或DVD機上播放。

另外，DV2000還有「時光平移」功能，時光平移是一種錄影模式，可讓各位在進行錄影時，還能同時觀賞、倒帶、或停止播放錄下的部分。這項功能主要是在觀賞電視節目時因故必須中斷，而您又不想錯過任何一段畫面時使用。如有事必須中斷欣賞時，按下時光平移按鈕，電視節目會開始錄影，當您返回後，您可以選擇觀賞您錯過的部分或是搜尋您想看的，而電視節目會繼續在子畫面中播映，並且錄影仍然持續進行。DV2000也提供預約放映及錄影的功能，只要設定的時間一到，要令DV2000播放或是直接將節目錄下來都可以。不過比較可惜的是，就是在筆者以前所測試過的電視卡中，多半會具有多畫面的瀏覽功能，也就是在螢幕上可同時顯示多個節目畫面，但是DV2000並沒有提供，個人感覺是美中不足之處，但是這與DV2000本身的硬體無關，只要DV2000的驅動程式改寫即可，希望麗臺在下一版的驅動程式中，能將這項功能納入，那就太好了。

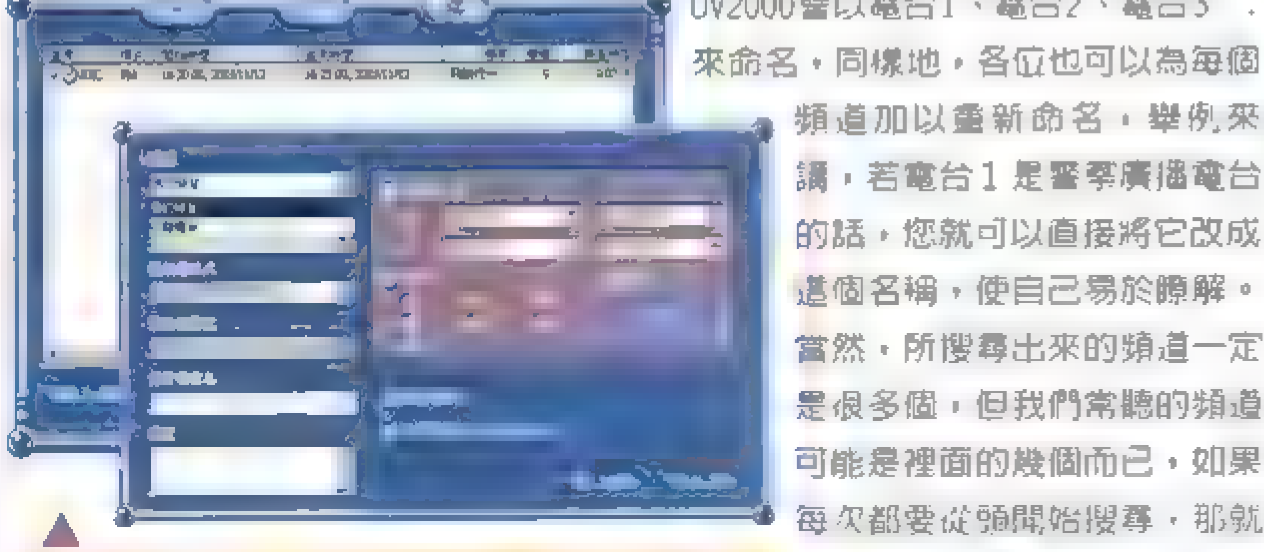


可預約每週、每日電視節目錄影，精采節目絕不錯過。

廣播收聽功能

介紹過了電視的功能，接著再來看看廣播收聽的部份。DV2000是設計成只能收聽FM電台的節目，並無法接收AM電台的廣播訊號，不過話說回來，一般可兼具廣播收音的電視卡或多媒體卡，也是採用相同的設計，究其原因，猜想可能是AM電台比較少人收聽的關係吧！DV2000的FM廣播收聽功能，其實就和一般的收音機操作並沒有什麼不同，要收聽廣播，當然首先要做的事情就是搜尋電台的頻道，DV2000的FM掃描波段從88MHz～108MHz（worldwide except Japan）或76MHz～91MHz（for Japan only），透過DV2000的收音機操作介面，搜尋頻道的方式可由程式自動幫您尋找或是利用控制列上的滑桿來拖曳搜尋，而若是各位已經知道某個電台的頻率時，也可以直接輸入，新增一個您想要的電台頻道。搜尋出來的頻道，DV2000會以電台1、電台2、電台3...來命名，同樣地，各位也可以為每個頻道加以重新命名，舉例來說，若電台1是警察廣播電台的話，您就可以直接將它改成這個名稱，使自己易於瞭解。當然，所搜尋出來的頻道一定是很多個，但我們常聽的頻道可能是裡面的幾個而已，如果每次都要從頭開始搜尋，那就顯得有些麻煩了，因此DV2000也提供了10組最愛頻道設定功能，可讓各位儲存10組的電台頻道，方便日後快速的叫叫。

藉由完整的立體FM廣播，各位可盡情徜徉於喜愛的FM廣播電台



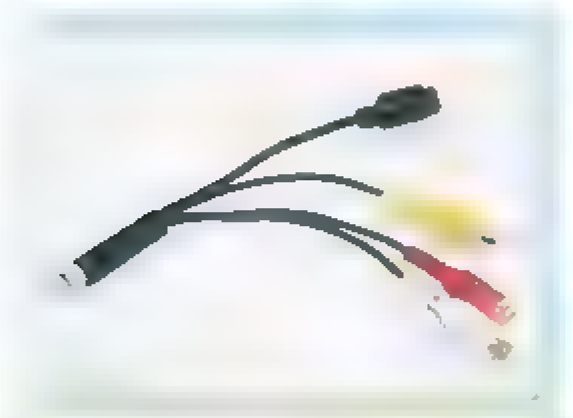
▲收音機功能內可以預約排程，當設定時間一到，自動幫您錄下或播放您所喜愛的FM廣播電台。

DV2000除可讓各位在電腦上收看電視外，也能收聽FM無線電廣播。

DV2000除了在電視的部份可以做動、靜態的影音擷取外，在廣播收聽的功能上，也可以定時預約錄音與收聽電台，這樣一來，只要DV2000的控制程式沒被關閉，時間一到的話，DV2000就會自動執行預約的動作，相當方便，特別是各位如果想在深夜收聽廣播節目，但又擔心睡著爬不起來的話，這項功能會顯得非常好用。各位或許會擔心，錄好的音效檔會不會太大，其實這也不用煩惱，因為DV2000除了能將音效檔存成WAV或WMA外，各位也可以選擇儲存成檔案較小的MP3，再加上每種儲存格式又能選擇是要單音還是立體聲錄音，所以只要衡量自己的硬碟空間，再選擇適當的錄音格式，要錄上一兩個小時，基本上是絕對沒有任何問題的。至於廣播收聽的效果好不好，我想這是大部份內接式電視卡或多媒體卡所都會碰到的問題，也就是：「不算太好，但勉強可以接受」。這原因之前已經講過了，主要是因為內接式卡是安裝在機殼裡面，更容易受到電磁干擾所致，唯一的改善方法就是儘量將天線調整到一個較佳的接收位置，我想這也是大家都知道的道理。DV2000附的天線大約有二米長，應該足夠各位將它伸展至一個接收較好的角度。

AV 輸入功能

一般的電視機，少說都會具備一個 AV 輸入，以便能將外部輸出源（如錄影機、攝影機、遊樂器）的影像和聲音，輸入到電視中播放。DV2000 也不例外，它的背板具備一個 AV 視訊輸入的接頭，產品附了一條可連接此接頭的 MiniDin 9-Pin 影音連接線，這條影音線是二合一的連接線，提供 S Video 與 Composite Video 端子的輸入。有了這組輸入之後，DV2000 的用途就更廣了。舉例來說，現在有些數位相機不是都會具備可直接連接電視的功能嗎？這時各位就可將數位相機透過 DV2000 的 AV 輸入，直接將影像送到電腦螢幕上播映，這雖然和把數位相機接到電視機上並沒有什麼不同，不過別忘了，DV2000 可是具有錄影的功能，而且它在錄影時還可讓您選擇錄下其他來源的聲音跟原來的視訊混音，如此便能做出個人化的特色（比方說為影像加上旁白或配樂），最後，各位可再利用 DV2000 的 DirectBurn 直接光碟燒錄功能，便能直接製成 VCD 或 DVD 光碟。其他諸如此類的應用還很多，像是把電視遊樂器或錄放影機的視訊源接到 DV2000 輸出都是可以的，甚至家中若是有保全攝影機的話，也可以把它接到 DV2000 中，來達到錄影監視的目的。



DV2000 提供 S-Video 與 Composite-Video 影像輸入，可外接影音設備

這是以小[illegible]霸王將電玩畫面輸入至 DV2000 中的播放情形

DV 傳輸功能

隨著數位攝影機（DV）的使用日益普遍，DV2000 也針對 DV 後製的需求，在卡上提供了 DV 影像傳輸所不可或缺的 IEEE 1394 連接埠。DV2000 總共提供了三組，其中一組是直接設計在背板上，若是不夠用的話，可將附贈的另外兩組 IEEE 1394 連接埠（擴充子卡），從介面卡上的擴充針腳經由排線連接出來。若是各位有 DV 的話，便可透過 DV2000 上的 IEEE 1394 連接埠，將影像傳輸到電腦中進行編修。當然囉，IEEE 1394 連接埠對於現在的電腦可能早就已經是基本配備了，但對於沒有 IEEE 1394 連接埠且同時想要在電腦上看電視、聽廣播的使用者來說，DV2000 不失為一個好的選擇。

傳輸到電腦的 DV 影像，一般我們都還會做剪輯後製的作業，在這方面，當然需要軟體來配合。DV2000 全新附贈了 Ulead Video Studio 7.0SE、Ulead DVD MovieFactory 2 及 Ulead Cool 3D 3.0SE 等影像編修燒錄軟體，以及 WinFast DVD 播放程式等超值多樣化的套裝軟體，讓各位可加入各種特效與剪接編輯，輕輕鬆鬆能製作出一份屬於自己個人生活的紀錄。

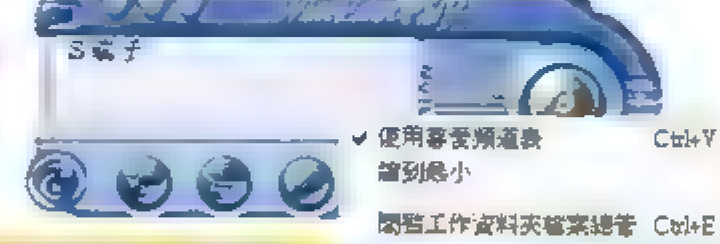
擷取後的影像，透過附贈的影音相關應用軟體，便可加入各種特效與剪接編輯，輕輕鬆鬆製作出屬於自己風格的個人 VCD / DVD 光碟。

附上擴充子卡，[illegible]最多可提供達 3 個[illegible]連接埠，能擷取[illegible]

其他特色

其次，DV2000 還提供 PIP（Picture In Picture）子母畫面功能，獨家提供高級電視機才有的子母畫面功能，可讓各位同步欣賞即時的電視影像與其他影像檔案，子母畫面可相互切換，精采畫面絕不錯過。多媒體通訊的革命 Video Mail，則讓各位可以輕易地將影像與聲音經由 Email 傳送，透過加強的端技術，於傳送包含兩分鐘的高畫質影像資料時，只須要約 1MB 的容量，讓您在 Internet 上傳送高畫質影像資料成為輕易可實現的願望；接收端不需附加任何特殊配備，直接執行接收到的影音電子郵件的執行檔，即可自動解壓及播放影音郵件，可說是個人及商務上的好幫手。

子母畫面功能，可同時看電視與外接影像或檔案，並可任意切換主畫面與子畫面

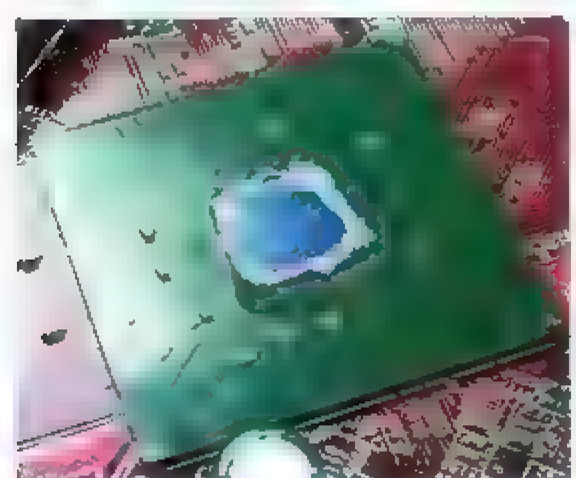


[illegible]讓各位可以輕易地將影像與聲音[illegible]傳送

過年換新機，800MHz恰恰好！

作者／莫凡　攝影／解健民

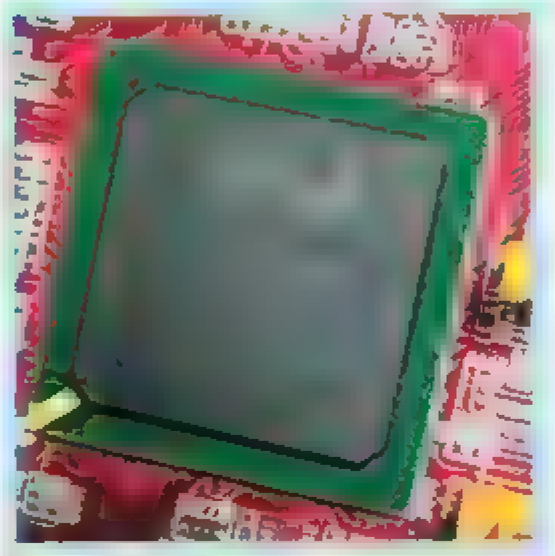
話說咱們又要過年囉！轉眼間，小的我好像在軟世過了好幾年囉，怎麼寫著寫著，又輪到過年換新機的文章哩，不過，幾年前是寫，過年換800MHz「CPU」，現在可是寫換800MHz「Chipset」，世代交替，永恆不變的莫爾定律持續影響著電腦商品...



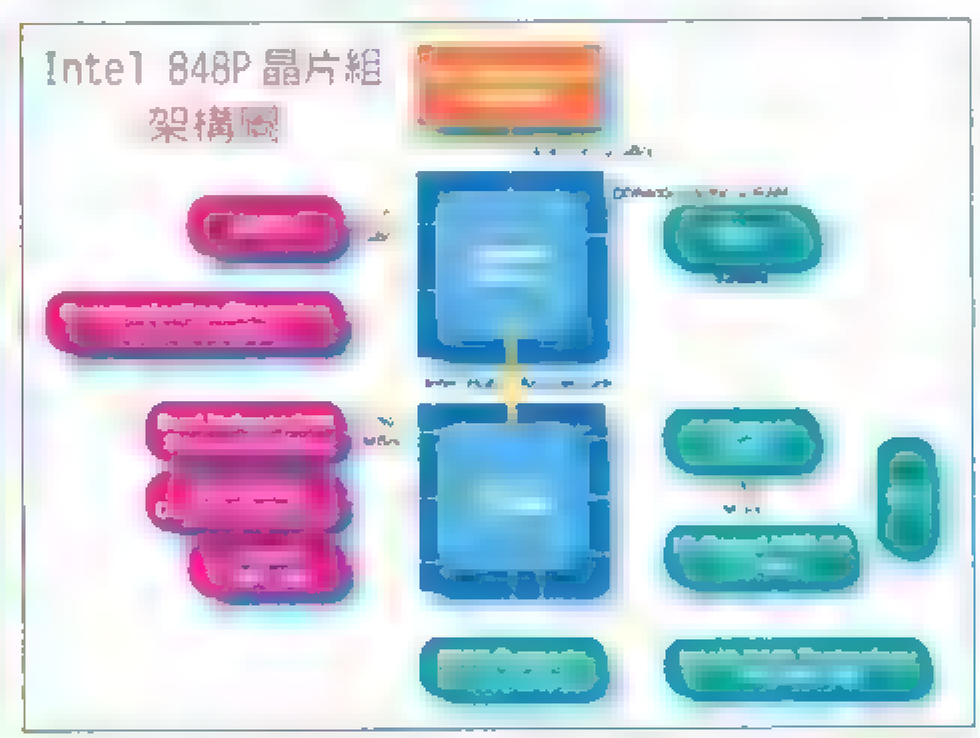
Intel 848P，由於表面的散熱膏太黏，搞半天我放棄，所以就讓散熱膏在上面吧！

上踢865、下踹845-Intel 848P

話說Intel最愛玩的，就是訂一大堆只有自己才會用到的規格，看著大家逐步進入到800MHz的時代，Intel又不願意把現有800MHz的晶片組降價，所以就開始所謂的「市場定位」，推出了Intel 848P晶片組，不過，看來看去，848P到底真正的身份是865G，還是865PL？答案都不是，因為其實848P的真實身份是865PE（L）。



Intel ICH5支援Hyper-Threading超線程技。



848P晶片組主要是由82848P搭上ICH5/ICH5R所組成，支援DDR400記憶體，但是僅有單通道，用以區隔與865/875系列的差異，其他像是支援Hyper-Threading超線程技、ATA-33/66/100、SATA 150、AGP4x/8X等幾乎都一樣，所以最大的區分，就是在記憶體數量以及規格上的差異，就連848P MCH的針腳數和865PE完全一樣，因此前面我才說，基本上848P就是865PE的單通道版本，其他功能都是一樣的。

VIA爆出商業間諜案！PT800仍舊正常上市

前一陣子的新聞，我想大家或多或少都有聽到所謂的「威盛商業間諜案」，反正故事大綱就是威盛派人到某敵營去上班，然後把對方資料提供給自家人，也就是現代版的「木馬屠城計」，姑且不論這件事情是真商還是假商，但是從股王的600多塊錢股票掉到連40塊都守不住，這個台灣之光可要加加油！

PT800主要是由北橋晶片PT800搭配南橋VT8237所組成，PT800怪就怪在，怎麼不支援雙通道DDR記憶體？它支援AGP 8X、DDR400記憶體、南北橋晶片之間採用V-map技術連接。支援FSB 800MHz P4處理器、AGP 4X/8X，至於南橋VT8237晶片，小的我好像在歐茲鐵補匠這個單元介紹過很多次吧！但是值得一提的，VT8237支援SATA硬碟，並且支援848P晶片組不支援的SATA Raid模式。

北橋晶片PT800（我說這年頭連我拍照都要有狗仔隊的機器，反光成這樣……）

本刊多次介紹的南橋晶片，VT8237

晶片組	Intel875P	Intel865PE/G	Intel848P	PT800	SiS648
處理器支援	533 800MHz	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
北橋晶片	82875P	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
南橋晶片	ICH5 ICH5P	[illegible]	[illegible]	[illegible]	S S963L 963
記憶體模組數量	4	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
記憶體模式	雙通道DDR400	雙通道DDR400	單通道DDR400	單通道DDR400	單通道DDR400
ATA支援	PATA33 66 100和SATA150	[illegible]	[illegible]	[illegible]	PATA33 66 100 133和SATA150
加速圖型介面支援	AGP4x 8x	AGP4x 8x	AGP4x 8x	AGP4x 8x	AGP4x, 8x
IEEE 1394	無 可另加晶片	無 可另加晶片	無 可另加晶片	[illegible]	採用SiS963南橋的支援
音效部份	AC'97(可選)	AC'97 可選	AC'97 可選	AC'97	AC'97

目前支援800MHz晶片組規格一覽

這次我們準備了三塊主機板給各位來做介紹，分別是微星848P NEO（Intel 848P）、青雲 PX865PE Lite（Intel 848P）以及陞技 Abit VT7 （PT800），這裡還是老話一句，因為晶片組有兩款，所以各位別把相互的測試數據來做比較，因為這兩款晶片組的出發點就不一樣喔！

本次測試規格一覽表

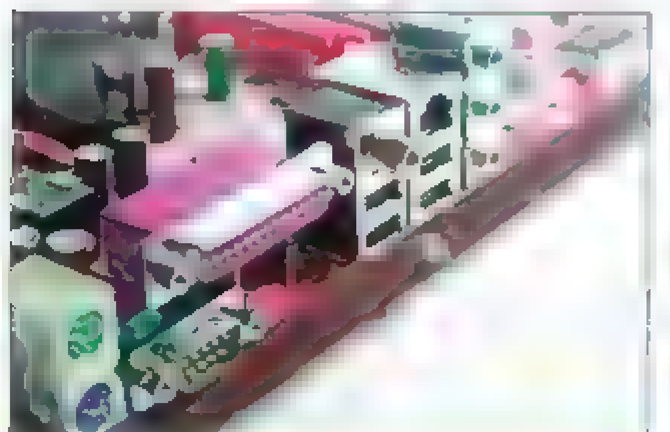
CPU	Intel Pentium4 3GB FSB 800MHz(NorthWood)
RAM	Geil DDR533 (PC4200) 256MB CL=3-8-4-4
VGA	NVIDIA Geforce FX5600 128MB
HDD	WD 7200rpm 80GB ATA/133

備註：本次測試數據由於晶片組不同，所以不可以單品與單品比較之，並此次測試均架構在FSB 400MHz的環境之下，特此聲明。

微星 848P NEO (Intel 848P)

微星848P Neo主機板，採用Intel最新的848P及ICH5晶片組，支援FSB 800MHz以及突破性高速執行緒Hyper-Threading技術，可在個別處理器上建立多個執行緒，因此可以大幅提升傳輸率、降低回應時間，以提供整體效能。DDR400提供了3.2GB/sec.的頻寬，也比DDR333增加了近20%的頻寬。

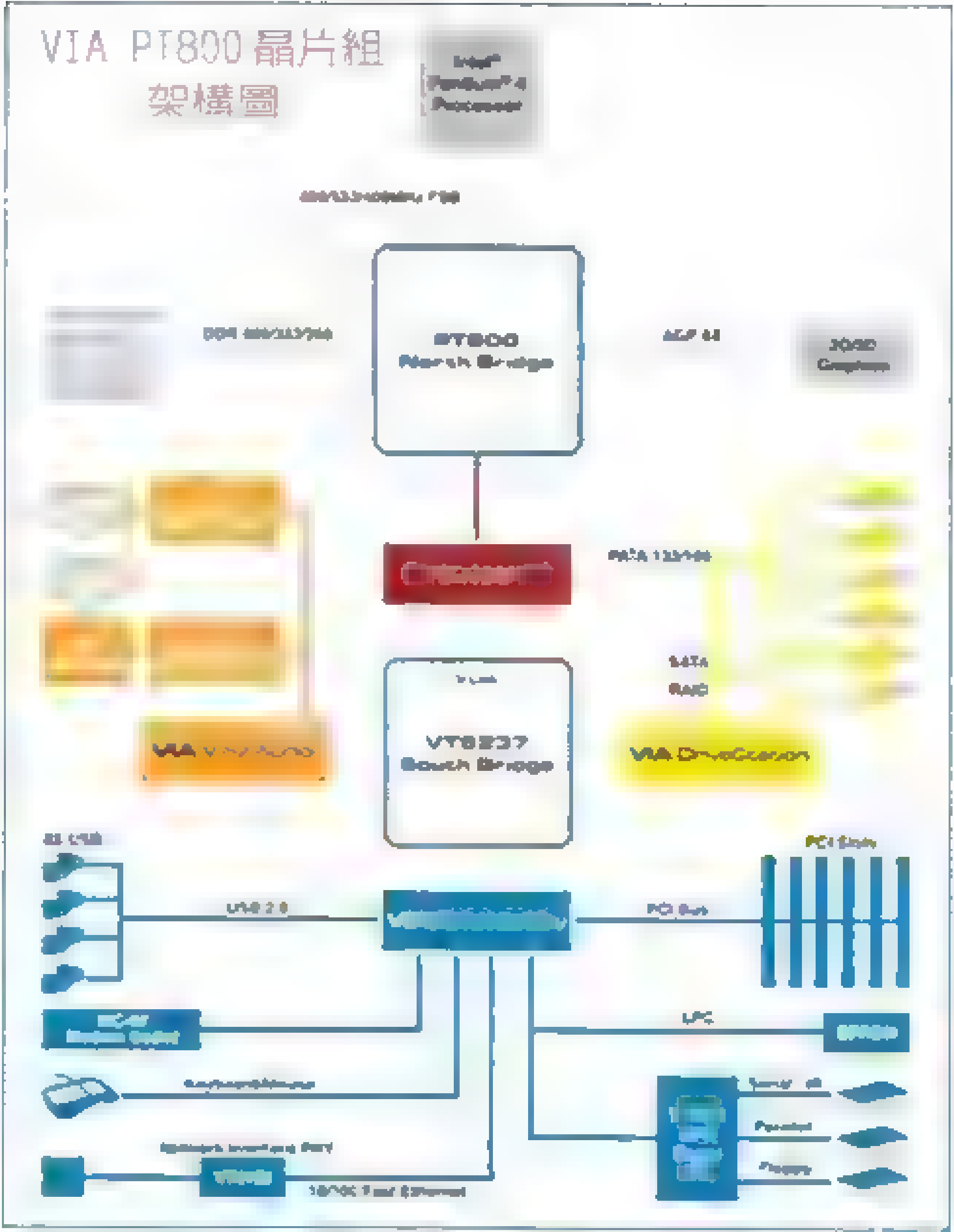
848P Neo內建10/100網路功能，節省架設網路連線的成本與免除硬體相容性的困擾，支援Intel最新的Pentium 4 FSB 800MHz處理器，並使用了AGP8X規格，擁有2GB/sec.的資料傳輸速度，可大幅增加影像處理能力，搭配2組DDR記憶體插槽，最多可支援3.2GB DDR400/333/266新世代記憶體，並提供Serial ATA技術。透過主機板上所支援的5.1 Channel音效，可搭配六顆環境音場的揚聲器。



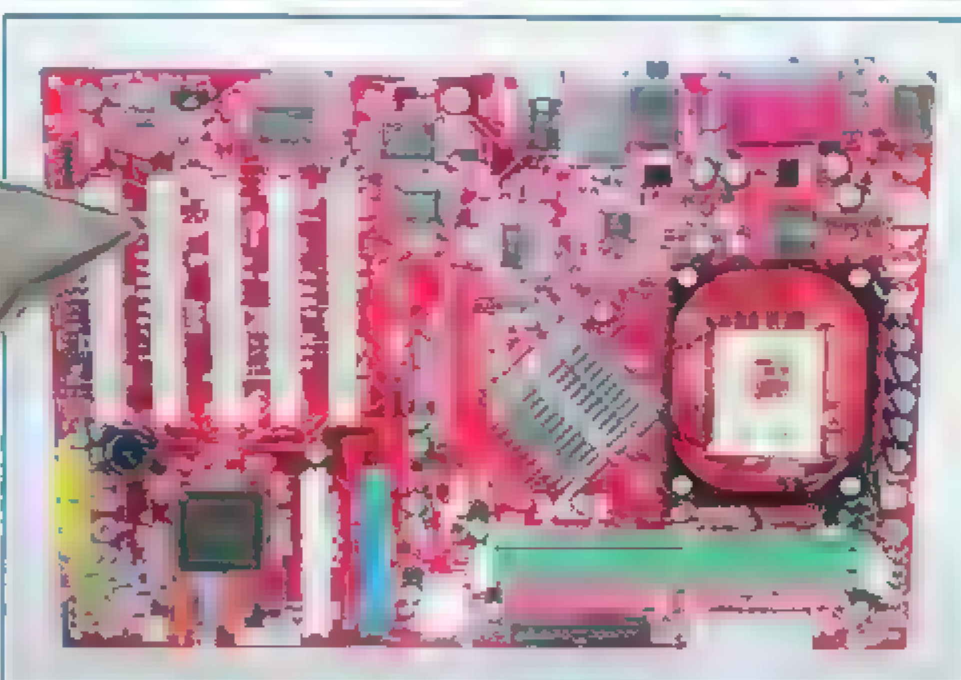
微星848P Neo特殊的背板設計，幾乎將所有功能都囊括，隨包裝另附上專屬的特殊檔板

微星 848P NEO 測試數據一覽表

SiSoftware Sandra CPU Dhrystone ALU	9441
SiSoftware Sandra CPU Whetstone FPU	2536
SiSoftware Sandra CPU Integer ISSE2	14157
SiSoftware Sandra CPU Float ISSE2	22373
SiSoftware Sandra Memory Int	3109
SiSoftware Sandra Memory Float	3121
3Dmark2003 1024X768	1858



VIA PT800 晶片組架構圖

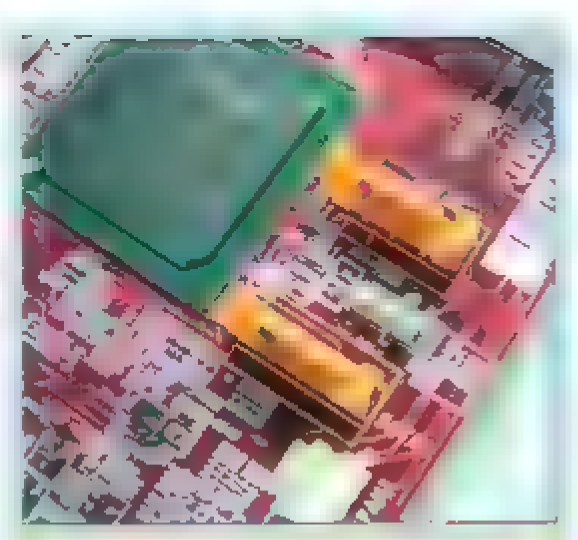


848P Neo主機板內建了微星科技獨創的CoreCell核能晶片

微星848P Neo採用北橋晶片Intel 82848P

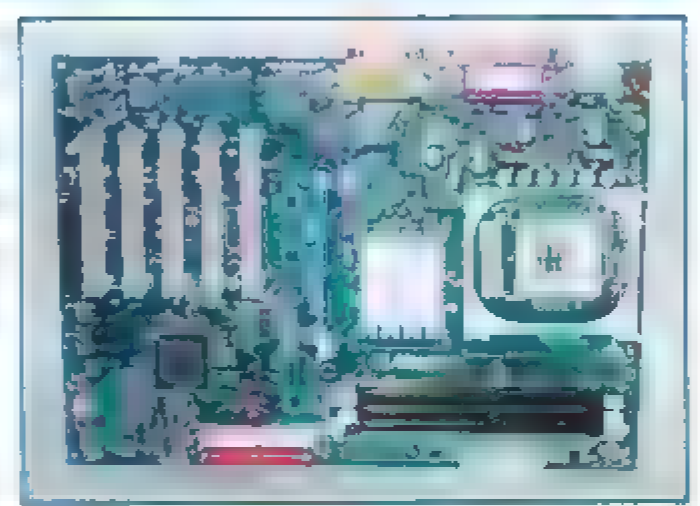
音效與網路均採用同一家公司的產品，音效則是ALC655六聲道AC97 Codec。

848P Neo主機板內建了微星科技獨創的CoreCell核細胞晶片，賦予PC低噪音／長壽命／超省電／高效能的決勝武器，可自動偵測電腦系統內最佳環境參數。透過對風扇轉速與電源迴路的全面控制，電腦內部將可達到恆溫冷靜的最佳狀態，有效的增強電腦的超頻效能、穩定性和耐用性。其他還附有人性化監控套件－CoreCenter以及超頻軟體Fuzzy Logic，且提供「動態超頻技術」（D.O.T.：Dynamic Overclocking Technology）當系統滿載時提供額外的效能，讓超頻變得又快又容易。可以依使用者自行設定的最大值，僅自動超頻CPU的外頻，同時亦可避免長時間超頻的風險。


微星848P Neo提供兩組Serial ATA 150接頭

所附的排線經過特殊設計，將機殼內的散熱空間能夠有效的發揮

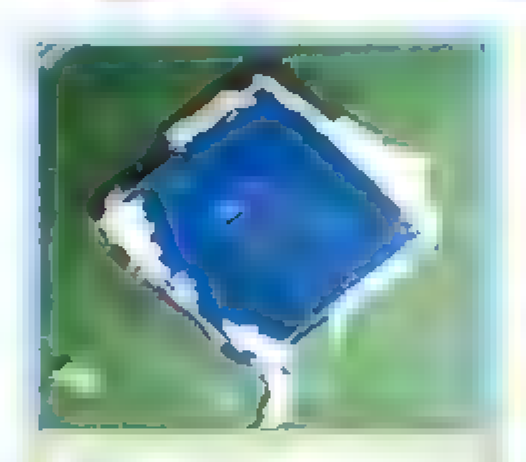
青雲 PX865PE Lite（848P）

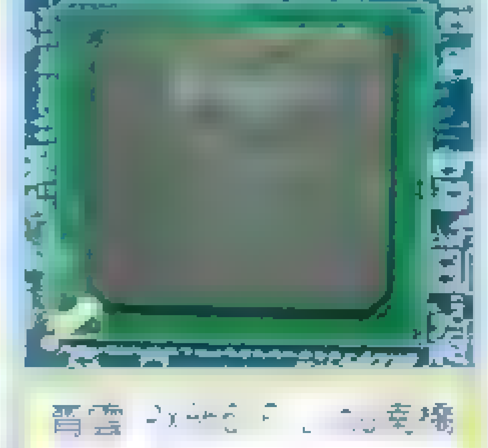


PX865PE Lite與848P NEO採用Intel最新的848P及ICH5晶片組，支援Socket 478架構Intel Socket 478 Pentium 4處理器（Northwood/Prescott），外頻部分則是支援400/533/800/1000+（超頻） MHz，3組DDR266/333/400 DDR記憶體，最高可安裝到2 GB，並提供兩組Serial ATA150以及兩組ATA100。

PX865PE Lite採用Realtek ALC655、AC97音效晶片，支援6 Channel AC97 Audio以及6個USB 2.0/1.1埠（4個外接），I/O控制晶片則是交給Winbond Smart I/O W83627HF。PX865PE Lite採用「雾跳線設計」，CPU頻率可依1 MHz幅度微調，可調核心電壓、顯示卡電壓、記憶體電壓for overclocking；還有「看門狗計時功能」（Watch Dog Timer），超頻後，當系統無法正常開機時自動回復、「顯示卡保護功能」，該保護功能確保顯示卡電壓在1.5V，全面防護您的主機板和顯示卡不因過高的電壓而燒毀。

記憶體的部分要特別說明一下，青雲有在說明書的部分寫到，「若您處理器的FSB是400MHz，則記憶體只支援DDR 266；若您處理器的FSB是533MHz，則記憶體只支援DDR 266/333；若處理器的FSB是800 MHz，記憶體則能支援DDR 266/333/400」，也就是說記憶體的頻率跟CPU的外頻是有絕對的相關聯喔！


青雲PX865PE Lite北橋採用i848P晶片

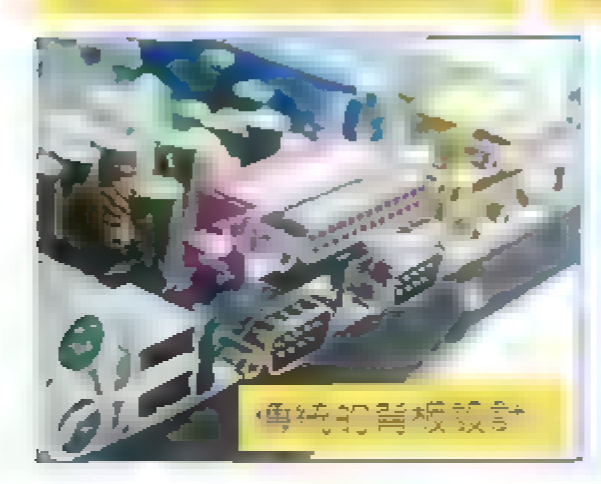

青雲PX865PE Lite南橋則為ICH5

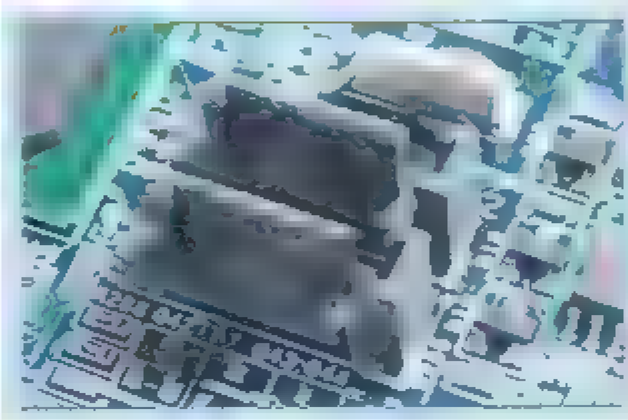
青雲PX865PE Lite效能測試一覽表

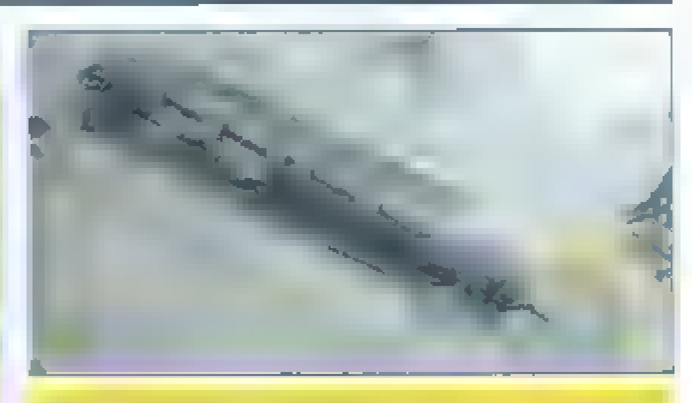
SiSoftware Sandra CPU Dhrystone ALU	9440
SiSoftware Sandra CPU Whetstone FPU	2538
SiSoftware Sandra CPU Integer ISSE2	14150
SiSoftware Sandra CPU Float ISSE2	22371
SiSoftware Sandra Memory Int	3110
SiSoftware Sandra Memory Float	3120
3Dmark2003 1024X768	1857

IDE需要更大的空接，較方便

特殊的AGP顯示卡卡榫設計


傳統的背板設計


提供兩組S ATA插槽，不過距離似乎有點近


隨主機板附上的兩組外接USB 2.0擋板

陞技 VI7 (PT800)

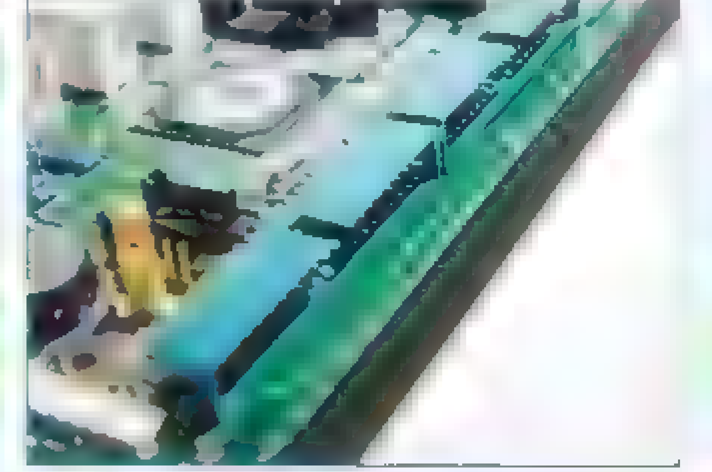
帥吧！LOGO造型的北橋散熱晶片。

陞技 VI7 採用VIA最新PT800晶片組，由北橋晶片PT800搭配南橋VT8237所組成，也是這次我們介紹的唯一一款PT800晶片組的主機板。VI7 支援Intel Pentium 4 Socket 478處理器（800/533/400 MHz FSB）及DDR 400以達到絕佳的效能表現；陞技並提供使用者6聲道音效裝置以及S/PDIF輸出功能以加強音效表現。配備完整的AGP 8X、USB 2.0，支援高達2GB的DIMM，內建網路功能，讓您輕鬆上網，無須再購買10/100乙太網路卡。

Abit VI7提供進化的串列Serial ATA，資料傳輸速率至每秒150 Mbytes，隨主機板提供更具變通性的電源線以及更小更有效率的接線。陞技 VI7在散熱器的部分設計成「ABIT」的LOGO字樣，看起來很帥喔！

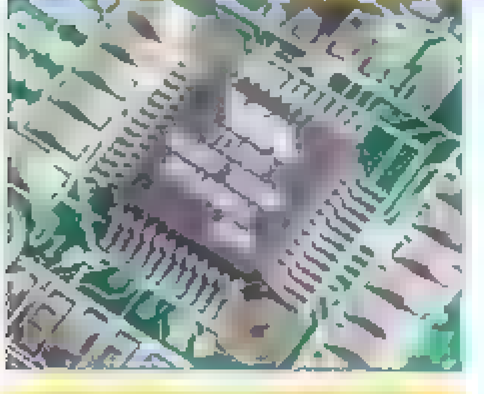
Abit VI7採用三相電流設計，能夠提供系統較穩定的電壓、電流，另外，在ATA插槽的部分也是與一般主機板不同，旋轉了90度的設計，如此安裝上可以讓排線更貼近機殼，提供更好的主機散熱空間。

陞技 [illegible] 採用三相電流設計



[illegible]

光纖、音效輸出入已經內建在主機板的背板上了



音效的部分 [illegible] 是採用 [illegible]

超級南橋 [illegible]

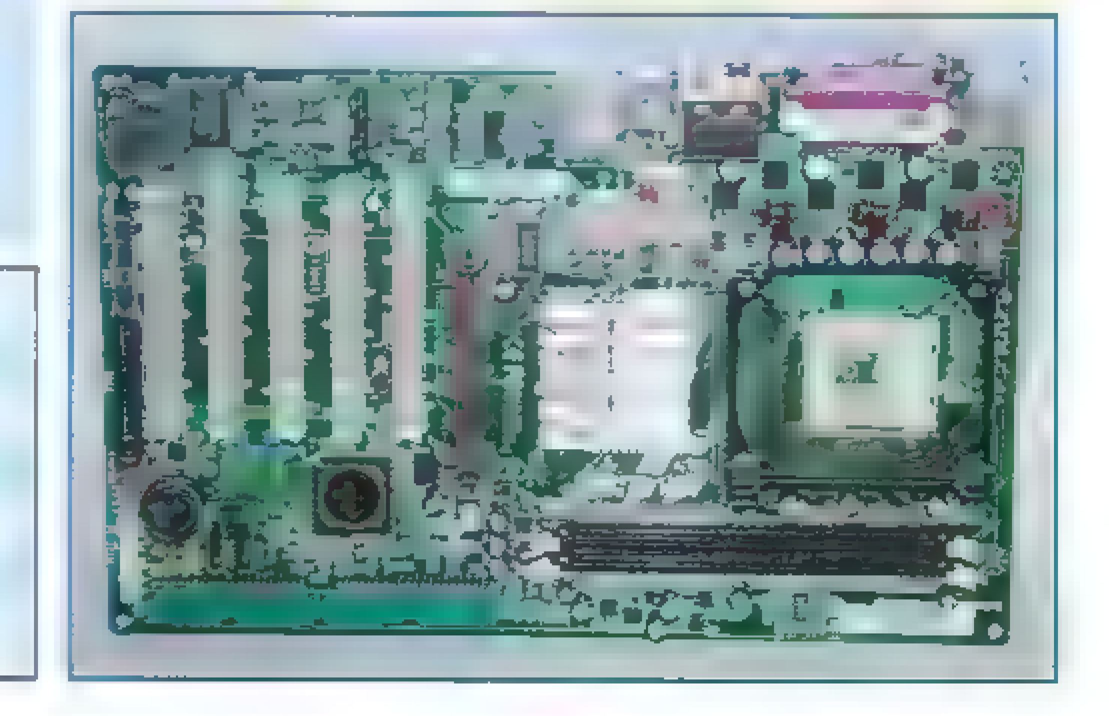
陞技 [illegible] 採用 [illegible] 北橋晶片

提供 [illegible] S [illegible] 插槽

隨主機板附 [illegible] 排線與電 [illegible] 轉接線材

SiSoftware Sandra CPU Dhrystone ALU	9110
SiSoftware Sandra CPU Whetstone FPU	3538
SiSoftware Sandra CPU Integer ISSE2	23014
SiSoftware Sandra CPU Float ISSE2	33367
SiSoftware Sandra Memory Int	3060
SiSoftware Sandra Memory Float	3059
3Dmark2003 1024X768	1860

陞技 [illegible] 測試數據一覽表

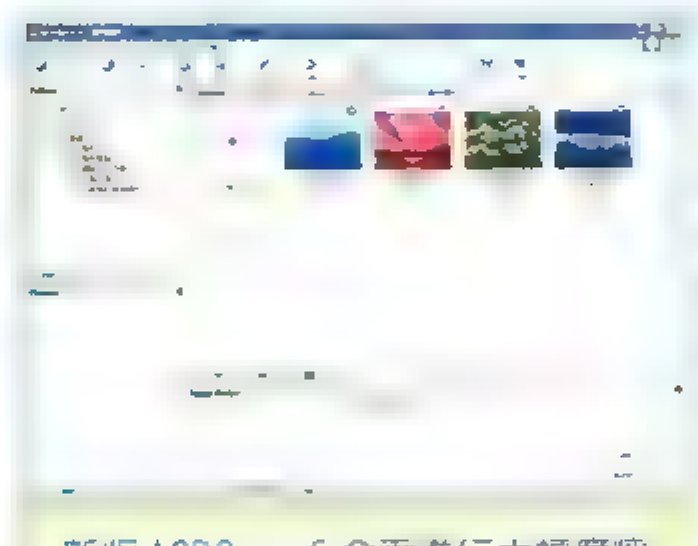


個人數位影像中心 ACDSee 6.0

作者／米蟲

數位相機的風行改變使用者照相的習慣，也改變使用者對於圖形瀏覽軟體的需求。一直以來ACDSee憑藉著對圖形檔案格式的完整支援，與高效率的圖形瀏覽能力，深受廣大使用者的愛戴，為滿足使用者不斷改變的需求，ACDSee在原有的基礎上不斷的擴充各項功能。在上一版本5.0中，將圖形分享、瀏覽、輸出、管理、編輯等功能整合，讓ACDSee由單純的圖形瀏覽工具，正式成為全方位的個人數位影像中心，全新的6.0以5.0版為基礎，提供更完整且易於使用的數位影像功能，滿足使用者挑剔的需求，也為使用者帶來更佳的使用經驗

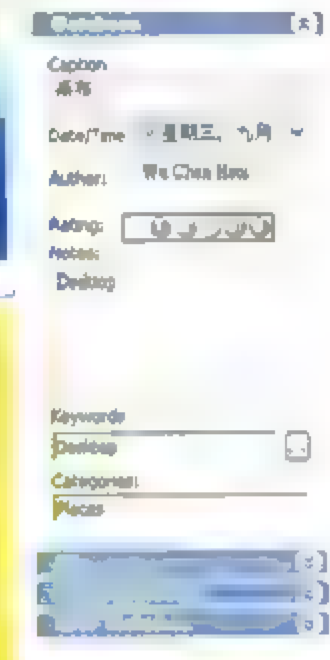
更佳的管理介面

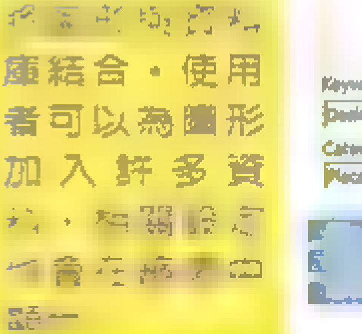


新版ACDSee 6介面進行大幅度變身，使用時更便利且操作更容易，大幅度降低使用難度

在5.0中ACDSee首次整合資料庫元素，使用者可以為圖片添加相關資訊，讓使用者即時管理龐大的圖片也能夠輕鬆自在。在新版本中除了延續資料庫的架構外，還加入新的評分制度，讓使用者可以為圖片分等級評分，並且在管理介面上進行大幅度的簡化，只保留類別、資料夾、日曆與搜尋等功能，雖然選擇減少，但在介面的呈現與操作都進行改良，允許使用者同時開啟多個資料夾(類別)，並搭配全新的圖片蒐集籃設計，使用者可以由管理介面中挑選圖片放入，讓來自不同資料夾(類別)的圖片可以在蒐集籃中，統一的進行影像處理\輸出\分享等功能的操作，兩者的結合讓使用者能夠更簡單、便利的應用電腦中的圖形。另外，全新的影像輸入引導精靈，只需輕鬆的三個步驟，就可以將圖片加入ACDSee中，讓電腦初學者完全不需擔心輸入設備選取、使用的問題。

ACDSee 6將管理工具縮減為三種不同形式，但與資料庫資料更緊密的結合，即使圖片量在龐大，使用者都可以快速的找到需要的圖片

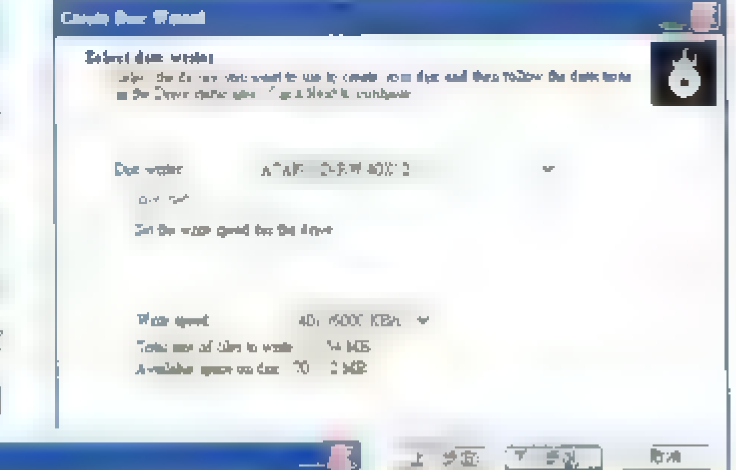


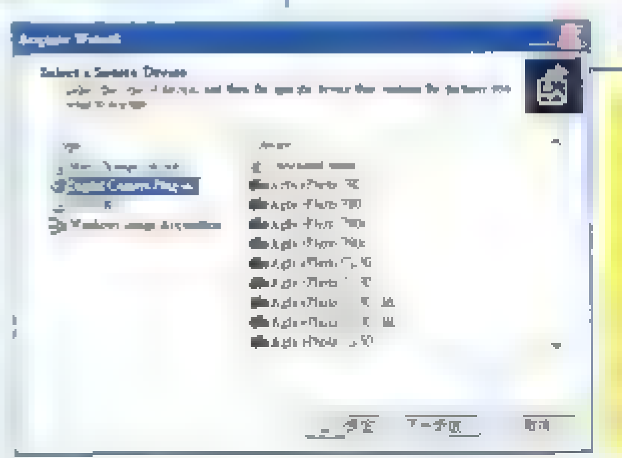


將圖形與資料庫結合，使用者可以為圖形加入許多資料，相關設定會存在檔案中

全方位的分享與輸出功能

要將數位相片與朋友分享，我們通常會將檔案燒錄成光碟、利用e-mail、放在網路相簿、或直接將照片列印出來，但現在只要透過ACDSee提供的全方位共享與輸出方案，使用者將可以快速輕鬆的建立各種形式的分享媒體。在新版本中簡化建立各種形式共享媒體的方法，使用者只需要輕鬆的幾個步驟，就可以建立照片光碟、螢幕保護程式、自動瀏覽程式、網頁相簿、發送e-mail、壓縮檔案。完全不需顧慮圖形大小、檔案格式、檔案大小等瑣碎的設定問題，因為ACDSee的引導精靈都會協助你輕鬆完成。除了更容易使用外，在功能上當然也不馬虎。全新的相片光碟直接包含網頁相簿的介面與圖形資料庫，讓使用者除了可以在ACDSee中開啟照片光碟外，也可以直接利用網頁介面開啟瀏覽。另外增加自動預覽的特效種類與更多樣的網頁相簿形式，讓建立的共享媒體更為精彩與豐富，讓您的朋友也不禁發出讚嘆聲。在影像輸出的功能上，新版本提供更完整與強大的功能，使用者除了可以快速的將圖片輸出為一般4X6、5X7等規格，還允許使用者自訂規格，搭配高階的濾鏡與色彩管理功能，讓使用者只需利用印表機就能夠輕鬆的輸出高品質照片。





精靈操作介面讓使用者在進行各種動作時，都不需顧慮相關軟硬體的設定，也不必擔心電腦知識不足而無法操作

先進的圖形瀏覽介面

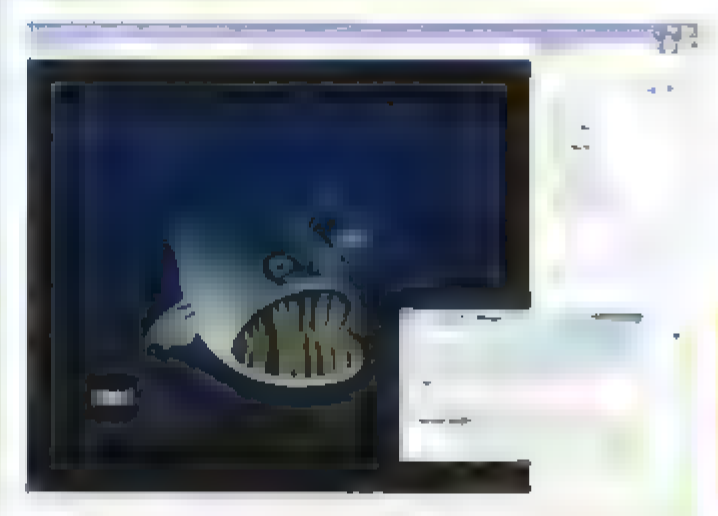
瀏覽介面與影像處理工具整合，使用者在瀏覽圖形時可以同時的進行影像處理動作

圖形瀏覽功能一直是ACDSee深受使用者愛戴的主因，新版本中將圖形瀏覽介面與功能都進行強化。新版本中，瀏覽介面與一些基礎的影像處理和圖形特效功能相結合，使用者不需開啟其他影像編輯軟體，就可以直接對圖形進行剪裁、對比、特效、顏色、去紅眼…這些基本的影像處理動作。瀏覽軟體最重要的是圖形開啟的速度，新版本中也有相當程度的改進，連放大縮小翻轉等也都可以及時的反應。

影像編輯專家 FotoCanvas 3.0

5.0版本發表時，ACDSystems將自家開發的影像編輯工具FotoCanvas與影像輸出工具FotoSlate連同ACDSee一起搭配出售，在標準版中包含精簡版的FotoCanvas Lite，而高階的PowerPack版本則包含完整版的FotoCanvas。新版本中一樣將全新版本的FotoCanvas 3.0、FotoSlate 3.0與ACDSee 6.0搭配以不同版本的形式發售。新版的FotoCanvas介面幾乎重新設計，新增工作窗格、檢視視窗、圖形瀏覽器等編輯輔助介面，藉由圖形瀏覽器使用者可以同時開啟、編輯多個檔案，或進行批次處理為所有圖形套用相同的設定，而檢視視窗則可以有效的讓使用者在進行圖形細部編輯、檢視時更佳方便。除介面的變更外，在提供的影像處理與特效編輯工具也都更為強大，提供使用者不輸專業影像編輯軟體的功能。

FotoCanvas介面大翻新，全新的圖形瀏覽器介面讓使用者可以同時快速的處理多種圖形

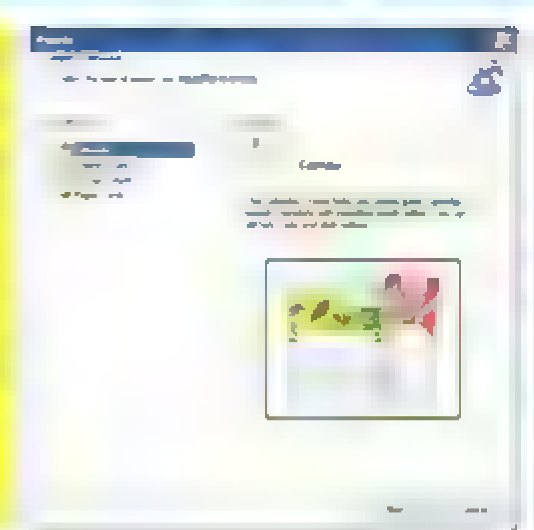


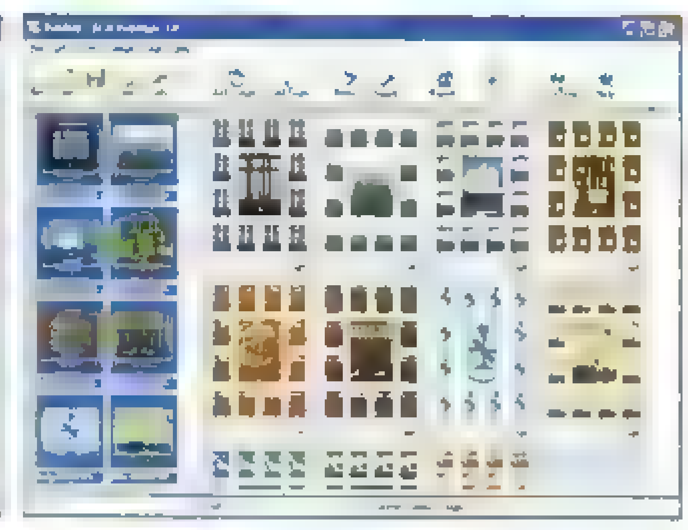
[illegible]

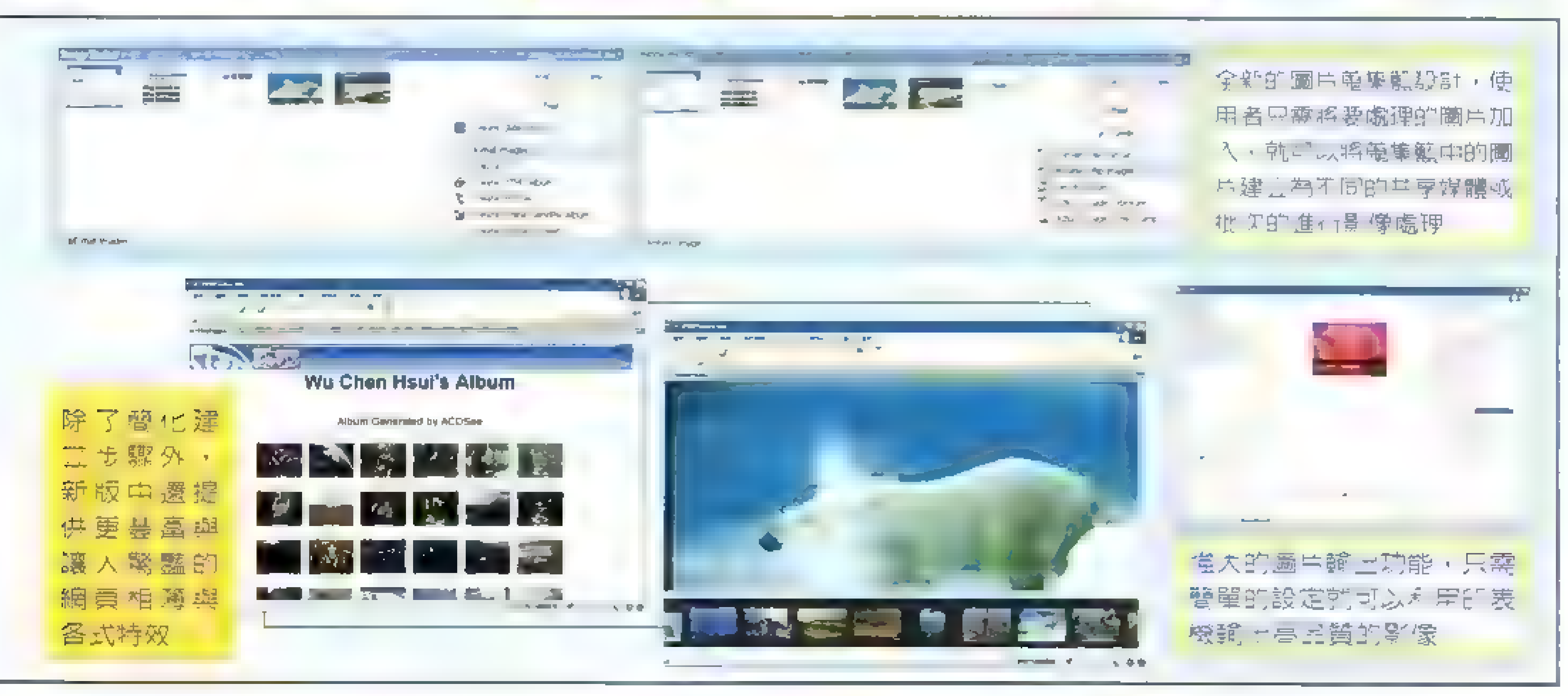
影像輸出專家 FotoSlate 3.0

FotoSlate是一套功能強大的影像輸出編排軟體，結合ACDSee中高品質的圖形輸出技術與彈性的編排工具，讓使用者可以任意的編輯輸出品樣式，利用FotoSlate輕鬆的製作專屬個人月曆、卡片、照片目錄等輸出品。另外，使用者還可以利用FotoSlate將多張照片以不同的形式安排列印在同一張紙上，讓貴貴的照片紙一點都不會被浪費。

[illegible]







全新的圖片蒐集籃設計，使用者只需將要處理的圖片加入，就可以將蒐集籃中的圖片建立為不同的共享媒體或批次的進行影像處理

除了簡化建立步驟外，新版中還提供更豐富與讓人驚豔的網頁相簿與各式特效

強大的圖片鏈結功能，只需簡單的設定就可以利用[illegible]高品質的影像

2004 AMD K7最佳長銷熱賣機種 MSI KT6

微星科技MSI，全球主機板與顯示卡業界的領導廠商，鄭重發表MSI KT6V AMD平台主機板，採用威盛VIA KT600+VT8237晶片組。支援最新AMD Athlon XP及Duron處理器，KT6V提供2根記憶體插槽，最大支援2GB容量的DDR400 (PC3200)、DDR333 (PC2700)或DDR266 (PC2100)規格記憶體。

內建V-RAID控制器提升硬碟的效能與安全性，10/100網路功能帶給使用者更好的連線效能。Serial ATA完全發揮每秒150MB的頻寬，勝過現行ATA133的每秒133MB傳輸速率。內建5.1聲道音效方便使用者搭配5.1聲道喇叭建置家庭劇院與身歷聲立體音效。高速AGP 8倍速插槽，5根標準PCI插槽，附贈微星科技專屬Live Update 3線上更新軟體以及CoreCenter監控/超頻工具程式，提供方便的操作與升級的服務。

微星科技MSI的特色還包括有

- 核細胞晶片(CoreCell Chip)帶給你4個特殊功能：Speedster超頻、BuzzFree靜音、PowerPro省電與LifePro耐用。Speedster超頻科技包含了最具彈性的豐富BIOS選項，各種超頻[illegible]模式，[illegible]0.0125V的CPU電壓調整。
- [illegible]
- PowerPro省電科技可以降低最多的70%電力消耗，減少無謂的發熱，提升主機板穩定性並增強超頻能力
- [illegible]

強而有力的Intel效能挑戰者 MSI PT880 Neo

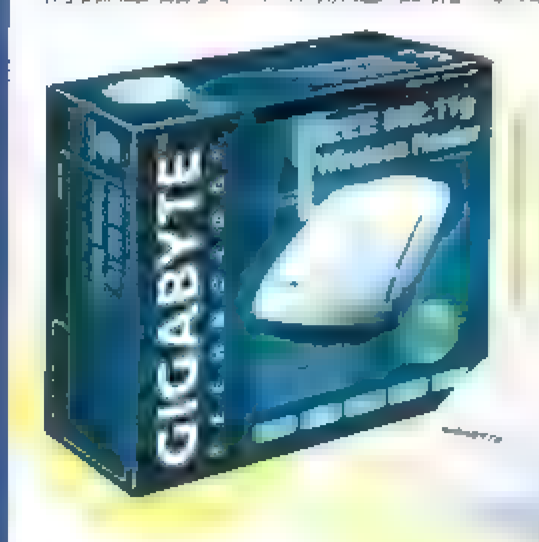
威盛VIA盤踞AMD平台晶片組王座多年，現在威盛VIA將戰場瞄準Intel P4晶片組平台。威盛VIA推出他們手中的王牌－PT880晶片組與Intel 865家族相抗衡。VIA PT880是第一款威盛雙通道晶片組，並支援DDR400/333/266記憶體架構。

微星科技MSI發表PT880 Neo主機板MSI PT880 Neo，支援最新Socket 478 Intel Pentium4處理器，並符合未來Prescott FMB 1.5規範。PT880 Neo的設計目標是達成Intel平台上的最佳效能。嶄新Meta I/O後I/O介面在微星K8T Neo及PT880 Neo主機板轟動登場。Meta I/O介面提供整合最完整的擴充性在最縮的空間中，隨手連接外接週邊和數位家電。Meta I/O介面配備光纖、同軸雙介面的SPDIF接頭，還有歐規與日規的IEEE1394 6或4pin (i-Link) 接頭。毫無保留的以5個音效接頭支援6聲道立體音效輸入及輸出；包括Mic-in與Line-in，在家中輕鬆建構家庭劇院，前瞻性的設計將可以延伸至未來Azalia 7.1聲道音效標準。PT880 Neo主機板同時支援序列S-ATA以及威盛VIA DriveStation RAID磁碟陣列標準。設計來取代現行IDE傳輸介面，序列S-ATA提升至每秒150 MB的傳輸速度。RAID 磁碟陣列功能符合RAID 0或RAID 1格式，可以加快硬碟傳輸或是即時備份，保護你的硬碟資料不會毀損流失。擴充槽提供5根PCI與1根AGP 8X插槽。家庭娛樂需要用到立體環繞音效嗎？5.1聲道立體音效讓使用者可以在機中享受遊戲樂趣與影片的最佳效果。除了無需贅言的卓越穩定性與可靠性之外，PT880 Neo同時也提供使用者以下的功能：核細胞晶片(CoreCell Chip)帶給你4個特殊功能：Speedster超頻、BuzzFree靜音、PowerPro省電與LifePro耐用。

讓安裝路由器變得輕鬆自在

技嘉GN-B49G無線路由器

技嘉科技針對家庭及中小型企業用戶，新推出具備智慧型偵測與安裝功能且無線傳輸速度高達108Mbps的Turbo G無線GN-B49G路由器。GN-B49G的無線資料傳輸速度相當於市面上一般802.11g無線網路產品資料傳輸速度的兩倍，且於路由器安裝過程中，智慧型偵測與安裝功能會自動偵測並設定正確的選項，讓一般大眾都可輕輕鬆鬆完成架設路由器的工作。



技嘉科技獨家開發了智慧型安裝(Smart Setup)與智慧型偵測(Smart Detection)功能，內建於GN-B49G之中，智慧型安裝功能可自動偵測並選定正確的ISP服務方式，智慧型偵測功能則會自動設定一個不會產生衝突的IP給電腦，徹底解決了使用者對於路由器安裝與設定上的不便與需求。

GN-B49G具有技嘉開發的EDWS系統，這是針對一般點對點功能(WDS)的加強版，除可對傳輸距離內多個無線基地台(AP)傳輸資料，即點對點功能外，並可同時執行AP的功能，對周遭的電腦設備提供無線聯網服務。在無線傳輸的安全性方面，GN-B49G支援高標準的WPA、802.1x、64/128/152位元(WEP)的加密傳輸，以確保在無線網路環境中資料傳輸的安全性。讓使用者無論於家中、辦公室皆可享受無線上網便利性，而沒有機密資料外洩的顧慮。同時也提供了防火牆的功能，阻止不明人士任意侵入內部系統。對於各項事件，如不明人士入侵，開關機時間，或異常狀況等等，也都有詳細紀錄。至於一般家庭父母親，GN-B49G也提供了禁入網站的功能，可對特定網址與特定字彙的網站加以限制，以避免家中幼童誤入這些網站。

2004 MUZIO 哈樂小子

人因科技 ●電話：(02)2226-2366 ●網址：ergotech.com.tw

數位音樂大發燒，人因科技的MP3數位影音行動媒體全產品線廣受好評，除榮獲各大報章雜誌編輯的一致推薦，更在各大專業雜誌的讀者票選中脫穎而出，2004年更趁勝追擊，再度推出外型新潮亮眼的「MUZIO哈樂小子」多功能MP3隨身聽，把FM調頻收錄音機、數位錄音筆、行動硬碟與語言學習機通通結合在MUZIO裡，時尚流行的外型與傲視同儕的功能，更同時榮獲韓國國家GOOD DESIGN大賞與日本ZD Net等國際機構之一致肯定，更是E世代青少年隨身不可或缺的時尚配件，配戴MUZIO讓您輕鬆悠遊都市叢林，吸引眾人欣羨目光。

MUZIO哈樂小子MP3隨身聽率先採用全球首創之大型OLED頂級冷光操控面板，詳盡顯示ID 3資訊，播放曲目、EQ設定、取樣率..等9種資訊，加上獨特個性螢幕保護功能，機身上炫目的雷射光芒若隱若現，無處不突顯出獨一無二的自我風格。內建128MB或256MB快閃記憶體，錄音時間長達32/65小時。全新的MUZIO哈樂小子不僅可以播放MP3、WMA、LVF、LVW等格式音樂，具有EQ Mode音效輸出調整功能；支援子目錄檔案播放，您可依檔案類型、歌手或音樂屬性自行建立資料夾，方便歌曲、資料分類選播！FM收音機實播調頻功能，可記憶設定20組電台頻道，首創立體聲「邊聽邊錄」錄音模式，廣播訊息輕鬆儲存。超級7段式語音快速、慢速播放功能，讓您在學習語言時可依實際學習狀況調整播放速度，讓語言學習更具效率。系統內建Format功能，格式化快速方便；支援繁體中文等高達30種語系，還可線上取得最新語系；隨貨附贈原廠隨身皮套與掛飾，讓您不論外出或遠行，都能隨時隨地成為眾人注目的焦點。

青雲GeForce FX5700U繪圖卡

青雲科技 www.albatron.com.tw

再創效能巔峰！

為提供消費者更強勁、高畫質的繪圖顯示效能，青雲科技與全球繪圖晶片大廠－nVIDIA同步發表搭載最新NV36繪圖晶片的新世代GeForce FX5700U繪圖卡，首新採用900MHz DDR II記憶體，搭配核心時脈高達475MHz的GeForce FX 5700 Ultra繪圖晶片，同時內建CineFXTM 2.0繪圖引擎、Intellisample HCT、UltraShadowTM陰影增強技術，並導入第二代專利研發的「Wise Fan II 電腦智慧風扇」，擁有最頂級的超強散熱效能，可提供最精緻流暢的3D遊戲畫質，讓玩家體驗前所未有的劇院級視聽娛樂效果。

除了採用超高時脈的GeForce FX 5700 Ultra繪圖晶片（475MHz）及新世代DDR II記憶體（900MHz）外，更導入第二代專利研發的「Wise Fan II 電腦智慧風扇」，除了擁有專利2+1 Backup散熱技術，第二代電腦智慧風扇更可於GPU溫度超過56℃時自動啟動備用風扇。內建多款頂級技術：新二代CineFX 2.0超強特效引擎，可支援大型著色程式與先進的編程技術，並能提供真實128位元劇院級高品質的視訊色彩處理技術，呈現最頂級、超乎想像的電影特效；先進Intellisample HCT的新一代3D著色技術，可透過高解析度的影像壓縮技術及智慧型防鋸齒功能，呈現更鮮明、逼真的畫面；而UltraShadow陰影增強技術，能讓最難處理的人物陰影、水波紋處理等3D特效，栩栩如生地呈現；此外，更完整支援DirectX 9.X和OpenGL 1.5應用程式的效能最佳化。在影像輸出方面，擁有先進的nVIEW多螢幕顯示技術，支援最高解析度達2048x1536/ 32 bits（@75Hz）。此外，可透過D-Sub、DVI數位輸出、及TV-Out視訊輸出介面輕鬆享受高品質影像。附贈WinDVD Creator影像播放編輯軟體、最酷炫的3D遊戲：毀滅公爵之曼哈頓計畫正式版（Duke NuKem: Manhattan Project）以及五合一遊戲組合等多款超值軟體。

麗臺TV2000XP多媒體電視影像擷取卡

麗臺科技承襲以往對產品高品質的堅持以及豐富完整的產品線，特別推出WinFast TV2000XP影像電視擷取卡，多項獨步市場的功能勢必掀起一陣搶購旋風。

WinFast TV2000XP具有TV及FM全頻道支援，超高速的頻道掃瞄，較其他廠牌快上數倍，搭配受到廣大玩家好評的WinFast PVR應用軟體，將多項獨家技術功能完全整合，搭配多種輸入訊源的選擇，提供您最超值經濟之處，又不失高品質的多媒體影像電視擷取卡。

WinFastTV2000XP還擁有多項領先同業的獨創功能

- 首創DirectBurn"直接燒錄"技術
- 支援S3/S4自動開機節目預錄
- "時光平移"功能讓您邊看邊錄
- PIP(Picture In Picture)子母畫面功能
- De-Interlace高畫質去鋸齒技術
- 支援Mpeg1 2 4等多項影音壓縮格式
- 最強大完整的預約錄影 錄音功能
- 完整的輸入訊號源

3D立體散熱技術

技嘉科技全新CPU散熱器3D Cooler

技嘉科技發表乙款極俱貼心、全新設計的CPU散熱器3D Cooler，有別市場上中高階產品，3D Cooler CPU散熱器是兼俱"冷"、"靜"、"輕"、"美"的科技人性化產品，且同一設計可適用於P4、K8及K7不同CPU平台，此新一代散熱器結合多項科技且正在申請專利中。

技嘉科技3D Cooler採用高風壓、風量的離心風扇設計，其特色為上方及底部可雙向進風，經離心風扇作用下，強風通過散熱鰭片後，型成360度的氣流。使CPU散熱達到最佳化，進而有效冷卻CPU周圍零件。外加搭配4向超高導熱係數熱管，此乃利用純水在高度真空時，氣－液相變化之熱傳導現象。當熱管在接近CPU之熱源端時，熱管內水分子吸收大量潛熱後，借由蒸氣型態傳遞至較冷的遠端，水蒸氣在冷端凝結後，透過管壁內毛細結構，再回流至熱源端，藉此週而復始循環，熱管之熱傳導係數可超越純銅數十倍之多，因此達到迅速散熱的效果。3D Cooler所使用的高密度精密鍛造鋁底可將CPU運作所產生的熱量迅速帶離CPU表面，透過超高導熱係數熱管，將熱量均勻傳遞至高密度結合鰭片，經由鰭片中央所容置的高風壓風量中央離心風扇，將熱隨立體360度氣流帶走。3D Cooler所使用的中央離心風扇是使用2 ball軸承系統，在高可靠度及使用壽命下，確保CPU運作穩定及發揮最大效能，讓使用者在享用CPU高速運作下能高枕無憂。

陞技KV8-MAX 3：OTES冷卻系統旭日東昇

以VIA K8KT800晶片組為基礎的陞技KV8 MAX3主機板，將帶給所有AMD迷們一個前所未有，集遊戲、多媒體、及瘋狂超頻於一體的極致平台。身為MAX系列的一員，KV8 MAX3配備了最新ABIT Engineered技術－μGuru，能為你帶來更佳硬體管理的第二類內建核心處理器。針對那些追求極限安全及儲存效能的使用者，陞技MAX3配備SATA RAID及陞技最新ABIT Engineered feature: Secure IDE。此外，由於MAX3是專為超頻者所設計的，當然不能缺少陞技OTES散熱技術，針對PwM的mosfets及電容等零件進行散熱，即使瘋狂超頻，也能確保你的系統保持冷卻與穩定。

ABIT Engineered硬體智慧結晶：μGuru--它方便地結合了多項實用的功能，像是硬體監控、超頻、自動更新BIOS以及多媒體音效於一體，為純粹在windows環境下操作簡易的介面。OTES進化論--OTES的誕生，重新定義了VGA冷卻系統，提供主機板上熱源零件，像是電源功率半導體、電容等之最佳散熱。極致安全防護－－SecureIDE為一張可以於電腦系統開機時驗證安全金鑰的IDE硬碟即時加解密卡，即使是商業間諜或是終極駭客，只要他們沒有使用正確的安全金鑰來開啟，永遠也別想讀取其中的機密檔案。極致網路功能--藉由內建3COM Gigabit LAN，可增加50%的電腦總處理能力，實際效能提高達30%。內建的四相電源裝置能確保使用最新一代CPU超頻時的穩定性。主機板上全面使用日本最高品質的Rubycon電容。極致多媒體享受－只有陞技提供的SPDIF輸入/輸出功能能滿足多媒體連結性。提供3組firewire，8組USB 2.0接頭，讓你擁有最完整的周邊設備連結性！極致附加配件--MAX3額外附加了四條SATA電線與2條IDE電線，確保你的電腦隨時連結順利。

功夫拳脚硬碰硬!!

打遍黑道無敵手!

最暢銷的漫畫熱血硬派　最硬底子的動作角色扮演!!

T-TIME 光譜資訊
T-TIME TECHNOLOGY CO. LTD
www.ttime.com.tw
1 月 隆 重 開 幕 ！
創業王
CHIEF EXECUTIVE OFFICER
享受億萬富翁的美妙滋味
披薩、汽車、休閒雜誌、筆記型電腦，上百種熱力商品各領風騷！
從台北、新加坡到紐約，挑戰世界五大洲共30個城市的經濟特性！
數十間風格獨具的跨國性企業，真實模擬出爾虞我詐的商場激戰！
原料開採、生產加工、專賣銷售，盡情規劃每個環節的最佳路線！
開發市鎮、炒作土地、併購廠房、壟斷市場，賺取暴利各憑本事！
城市人口結構不同，會充分反映在消費行為上。
享受悠閒的浪漫之都，適合販售高價位商品喔！
資金雄厚的企業才有能力經營汽車製造業，若物料供貨出現問題，才能快速找到代替品！
金融掛帥的美國紐約，可說是世界上商業競爭程度最劇烈的地區了！
同樣是肉品，不同的機器能夠在速度、品質、原料、人力及空間上提供不同的功能喔！
萊爾富

www.ttime.com.tw

PORT ROYALE

海商王

扮演縱橫四海的冒險家　開創你的海上貿易王國

貿易經營與角色扮演的完美結合

由你自己決定成為貿易商人或海盜船長

▲ 各式各樣的任務導向多樣化的故事情節。

▲ 興建紡織廠、釀酒廠、甘蔗園與醫院等眾多功能的建築能大幅提高聲望。

▲ 駕駛真實壯觀的船艦進行激烈刺激的即時海戰。勝者為王，敗者為寇！

▲ 階級越高就能購買更多的船、僱用更有能力的船長與水手。

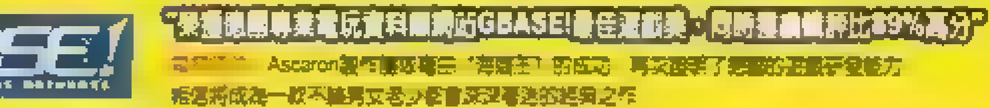
▲ 隨時變動的物價表現出詭譎多變的商業活動。

上市中

《海商王》是德國知名遊戲公司Ascaron繼《大航海家》(Patrician)與續作《大航海家2》(Patrician II)的成功之後，再次完美結合海上貿易、陸地建設、即時海戰、冒險任務等遊戲元素所打造而成的策略經營遊戲。將帶領玩家來到十六世紀海盜盛行的加勒比海域與墨西哥灣，體驗那段海盜與貿易商彼此存在著矛盾與衝突的黃金時代。在《海商王》中，您可以自由地選擇做個掌握時機唯利是圖、賤買貴賣謀取暴利的貿易商，努力成為富可敵國的一方之霸；或是做個令人聞風喪膽、令各國無可奈何的大海盜，用武力證明這是一個屬於您的時代；也可以選擇擠身上流社會，藉著妥善完成總督所交辦的各項任務，致力於讓人民安居樂業，如此下去相信下一代的總督非您莫屬！在《海商王》中有超過六十座以上的城鎮供您探險與開發，還有那些不為人知、早被眾人遺忘的海盜藏匿處等著您去發掘，說不定能發現海盜從各地掠奪來的神秘寶藏。正如專業電玩網站Gamesdesk的編輯所下的評語：「透過與眾不同的細膩手法、充滿刺激且極富娛樂價值的劇情任務，加上自由度極高的遊戲走向，《海商王》是近來唯一能讓您日以繼夜欲罷不能的好遊戲。」

"榮獲德國專業電玩雜誌PC Games最佳策略遊戲獎，同時獲編輯評比88%高分"

"榮獲德國專業電玩網站SpieleFlut編輯評比91%高分"



恋愛シミュレーションツクール
戀愛遊戲製作大師®2

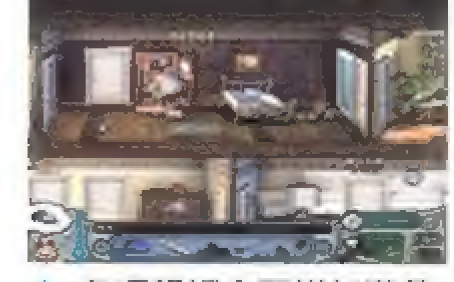
當愛情悄悄走近

現實生活中無法成真的戀愛

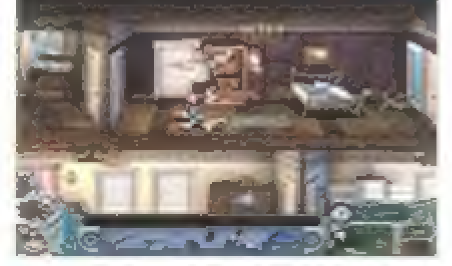
以簡單的操作完成千變萬化的遊戲！

日本超人氣遊戲製作工具系列

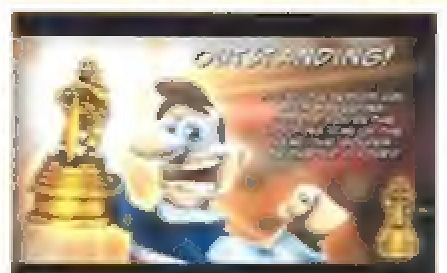
國際中文版　一月隆重推出



▲ 各項親切介面增加遊戲便利性、細膩設計讓伍迪與玩家都不會發呆。



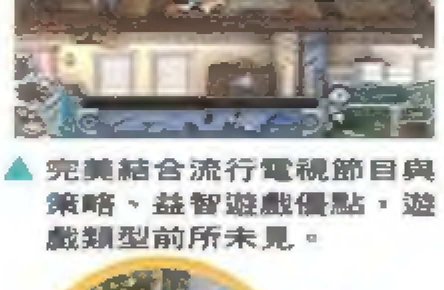
▲ 完美結合流行電視節目與策略、益智遊戲優點，遊戲類型前所未見。



▲ 超KUSO的劇情讓您樂翻天！

▲ 高音質的配樂媲美電影原聲帶，生動逗趣的音效將氣氛烘托得熱鬧緊湊。

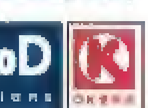
▲ 只需滑鼠就能操做出各種細膩的動作，享受如真人演出的般的美術表現。



觀察

設限阱

逮住你！



EJ
Online
超特惠超值雙月
最無敵新手攻略
新手老手一律歡喜，菜鳥高手通通無敵！
惡女代言人一劉 真

萬人線上遊戲
クロスゲート
魔力寶貝
Ver3.0
重拾曾經遺失的感動。
2004・春
全新上市
SQUARE ENIX
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
©DWANGO/ZENER WORKS/ponsbic/SOFTSTAR/SQUARE ENIX All Rights Reserved.